コンピューター・ゲームソフト情報誌

WARP ワープ

3

●今月の必勝法RPG&AVG
夢幻の心臓II、ロストパワー、冒険浪漫、北斗の拳、千年王国、その他●移植版情報・比較
レリクス、蒼き狼と白き牝鹿、●モンスターリスト・幻獣図鑑
●桃色ソフト同好会〔㊙画面を見せちゃうぞ！〕●ワープ・オリジナルゲーム・プログラムSIDE・7●大プレゼントコーナー●ミスター・Xのゲーマー救助隊

☆定価550円☆
サクラムック

●特集、ジョイ・スティック
●新連載マンガ『とんでもパップン』
ちょっぴりエロティックに……

増ページ！
新企画がいっぱい！





先進技術のフロッピーディスク「データライフ」。

化成バーベイタム社の、最新鋭の設備を誇る小田原新工場から生まれる「データライフ」の１枚１枚には、フロッピーディスク専門メーカーとしての蓄積されたノウハウと実績、そして先進技術が集大成されています。新開発の磁性体と塗布技術の採用で、現状規格を遙かに超える3,000万パス*の耐久性を実現しました。しかも完成までには工業規準を上回る厳しい社内規格でチェックし、単なる100%エラーフリーを上回る特性を維持。高品質、高信頼性の「データライフ」フロッピーディスクをお届けしています。

（※JIS-C6290・C6291による自社検定）

化成バーベイタム株式会社
本社／〒104 東京都中央区銀座5-13-12サンビル TEL.03-542-6334(代)　大阪営業所／〒541 大阪市東区伏見町5-1大阪明治生命館 TEL.06-208-4410(代)
名古屋営業所／〒450 名古屋市中村区名駅3-28-12大名古屋ビル TEL.052-565-3558

CONTENTS

WARP ワープ

●表紙・デザイン・イラストレーション
オズ・デザインルーム

今月の人気ソフト

▼上昇	▼順位	▼ソフト名	▼機種名
	1	ザナドゥ	PC-8001mkⅡSR、PC-8801、FM-7、77、PC-9801、X-1
↑	2	レリクス	PC-8801、PC9801、MSX
	3	ハイドライドⅡ	PC-8801、FM-7、77、X-1
↑	4	ファイナルゾーン	PC-8801SR
↑	5	アルファ	PC-8801、FM-7、77、PC-9801
	6	ツインビー	MSX
	7	ウィングマン2	PC-8801、FM-7、77、PC-9801、X-1
↓	8	ブラスティー	PC-8801
	9	魔城伝説	MSX
	10	三国志	PC-8801、PC-9801、FM-16β、X-1
↑	11	北斗の拳	PC-8801
	12	グーニーズ	MSX
	13	魔法使いウィズ	MSX
	14	冒険浪漫	PC-8801
	15	蒼き狼と白き牝鹿	PC-8801、FM-7、77、FM-16β、X1、MZ-25 MSX、S1
↑	16	メルヘンヴェールⅡ	PC-9801
↑	17	覇者の封印	PC-8801
↓	18	ルパン三世 カリオストロの城	PC-8801、FM-7、77
↓	19	ウィザードリィ	PC-8801、FM-7、77、PC-9801、X1
↑	20	チャンピオンプロレス スペシャル	PC-8001mkⅡSR、PC-8801、FM-7、78、X MZ-2500

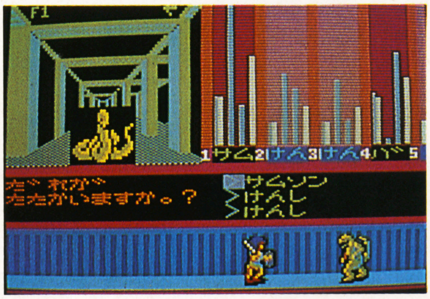
TOP 20

アクション　アドベンチャー　ロールプレイング　シミュレーション
アダルト　パズル　テーブルゲーム　ツール

▼メーカー名	▼種類	▼読者の順位
日本ファルコム	ロールプレイング・アクション	1
ボーステック	アクション	
T＆Eソフト	ロールプレイング・アクション	2
日本テレネット	アクション	8
スクウェア	アドベンチャー	3
コナミ	アクション	
エニックス	アドベンチャー	13
スクウェア	ロールプレイング	5
コナミ	アクション	
光栄	シミュレーション	4
エニックス	アドベンチャー	16
コナミ	アクション	
ソニー	アクション	
システムソフト	ロールプレイング・アクション	20
光栄	シミュレーション	
システムサコム	ロールプレイング・アクション	18
工画堂スタジオ	ロールプレイング	7
東宝	ロールプレイング	
アスキー	ロールプレイング	11
マイクロネット	アクション	

◀昭和61年8月1日現在

編集部推薦注目ソフト

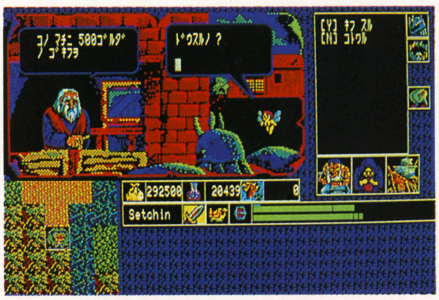


アスピック

PC-6001mkII/SR　　クリスタルソフト

〝夢幻の心臓Ⅱ〟でお馴染みのクリスタルソフトから、〝リザード〟の続編として製作された〝アスピック〟、このソフトは、ユーザーより寄せられた、数千通の意見や希望を元に設計されたプログラムということで、前作よりもずっとおもしろいゲームに仕上がっている。内容的にも、パーティーを3人まで組むことができ、多数のアイテムの使用や多彩な魔法を使うことが出来るようになった。また、ファイト・モードでは前作同様キャラクター同士のバトル・シーンが展開するが､自分のキャラを好きなように動かすことができ、しかも途中で死にかけた時には、パーティーの1人とチェンジすることも出来るなど、くわしくは次号で紹介するとして、今後移植版も出るし注目したい。

読者の選んだ注目ソフト



覇者の封印

PC-8801シリーズ　　工画堂スタジオ

発売されてまだ日が浅いにもかかわらず、すごい勢いで上位急上昇なのがこのソフト「覇者の封印」。

このゲームは〝コズミック・ソルジャー〟でおなじみの工画堂スタジオの新作ゲームで前作とはうって変って、本格派ファンタジーRPGに仕上っている。

また、このゲームはただただ敵を倒せばいいというだけのRPGじゃないのだ。それにゲーム途中にはちょっとした難所なども挿入されていたりして、アドベンチャー的要素もかねそなえていて、娯楽的要素十分の面白さを持っている。

グラフィックも工画堂独特の絵がプレーヤーを惹きつけるだけの魅力を持っている。補足になるけど布製マップとフィギアがゲームのイメージを広げる。

協力店リスト
ミナミ電気　03-257-0373　SHINKO　03-255-0450
PULSE　03-255-9785

NEW SOFT CATALOG

連作推理アドベンチャー第一作
殺人倶楽部 PC-98シリーズ

リバーヒルソフト
5" D
7800円



最近のアドヘンチャーゲームは、いったいどうしてしまったのだろうか。かつては、あれほどの勢いがありながら、今やロール・プレイング・ゲームの前にいつの間にか、落ち込んでしまっている。

だが、一方では、「暗闇の視点」(ハドソン)のように、時代に逆行する地味なテキスト・アドベンチャーや重厚な内容を持つ「道化師殺人事件」(シンキング・ラビット)又、デジタイズの画面を利用した「アリオン」(アスキー)などのニュー・ウェーブがあらわれている。どのソフト・ハウスもアドベンチャー・ゲームの火を消すまいと方向性を模索しているのだろう。ただし、デジタイズによる美しい画面や、アニメーション効果も結構なのだが、アドベンチャーゲーム本来の論理的な謎解きのおもしろさの要素を忘れてほしくないものだ。アドベンチャーゲームは紙芝居ではないのだから。

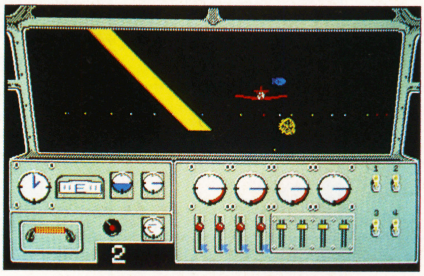
さて、そんな情況のなかで発売されたアドベンチャーゲームが「殺人倶楽部」だ。このゲームは、推理物のアドベンチャーゲームだ。このゲームJ・B・ハロルドという刑事を主人公とする推理アドベンチャーシリーズの第一作なのだという。

今回のゲームではプレイヤーは、ある実業家が殺された殺人事件を解決しなければならないのだ。ゲームシナリオのできはそう悪くはない。

アドベンチャーゲームファンなら、シリーズの全ての事件を解決する事に挑戦してみるのも面白いだろう。

緊急指令! ダムを破壊せよ!
ダム・バスターズ PC-98シリーズ

ソフトプロ
5" D
6800円



最近はPC9801シリーズのフライト・シミュレーターが多く登場してきた。アップルIIやIBMM－PCでベストセラーとなった「フライト・シミュレーターI・II」も移植されているし、日本のソフトハウスもかなりの物を開発している。ここで紹介する「ダム・バスターズ」も、移植のフライト・シミュレーターのひとつだ。

フライト・シミュレーターには、大きく分けて2種類のものがあるように思える。純粋に飛行を楽しむもの(「フライト・シミュレーターII」など)と、敵を破壊するなどの目的のために飛行するもの(「遊撃王」、「スカイフォックス」など)だ、このダムバスターズは後者に属するものだ。ダム・バスターズは、その名の通りダムを破壊するのが目的のフライト・シミュレーターだ。

舞台は1943年、第二次世界大戦のさなかの事。君の使命は、1機の高性能爆撃機「ダム・バスター」を操って適軍のドイツ(何しろ、アメリカのゲームなので、ドイツは悪役である)のルール工業地帯(どのへんにあるか、地名だけでわかる人は偉い)を支える3つの貯水庫のダムを破壊する事だ。だが、ドイツ軍も黙っていない。それを邪魔するためにドイツ軍のメッサーシュミット戦闘機や高射砲などが、君を妨害してくるのだ。

フライト・シミュレーターIIがコクピットで操縦だけしていればいいのに対して、ダム・バスターズでは銃撃手、パイロット、機関手、ナビゲーターとあっちこっちを走り回らねばならず、せわしい事、この上ない。

チェスはチェスでも一味ちがう

バトル・チェス PC-98シリーズ



I・I・A
5"D
6800円

「バトル・チェス」は、文字通りのチェス・ゲームだ。ビショップやルークなどの駒の役割、そして動ける条件などもボード・ゲームのチェスと変わりない。ただし、本物のチェス・ゲームと変わっているのは、駒を無条件に取る事ができるわけではないという事だ。相手の駒を取るためには、実際に敵の駒と戦って倒さなければならないのだ。

このゲームでは、ふだんは通常のチェスと同じようにゲームが進む(駒の動きをアニメーション効果にする事もできる)のだが、いったん自分の駒と敵の駒が重なると、アクション・ゲームであるバトル・モードにはいるのだ。この点では、アップルの「アーコン」に似ている。

このバトル・モードをどう評価するかは、プレイヤー個人個人の好みの問題だろう。純粋に強いチェスのゲームを求めているゲーマーには、このバトル・モードはまどろっこしいものだろう。また、アクション・ゲームに強い物は、頭脳を文字通り腕でカバーする事ができる。アクション・ゲームが得意な人なら、「バトル・チェス」でチェスの世界チャンピオンに勝てるかもしれない。

ザ・フライング・マシーン

アスレチェッカー FM7シリーズ



アスキー
3・5"D
6800円

このゲームはコースが高速で上下スクロールするカーレース・ゲームだ。

プレイヤーは、アスレチェッカーという高性能なレース・マシンを駆使してハイウェイを突っ走らなければならない。

アスレチェッカーは走る事によってガソリンを消費する。この消費率はアスレチェッカーがクラッシュすればするほど、悪くなる。なお、このガソリンと、特定のボーナス・キャラを取ることで補給する事ができるのだ。

又、邪魔な自動車は体当たりしたり、ガードレールにぶつけたりして破壊する事ができる。

ここまで見ると、アスレチェッカーはファミコンの「ロード・ファイター」に似ているゲームのように思えるだろう。しかし、このアスレチェッカーは、何と空を飛ぶことができるのだ。ただし、空を飛ぶといっても距離に限界があるし、アスレチェッカーを最高速に乗せなければならない。アスレチェッカーの滞空時間は左側のAIRというメーターで知ることができる。

バスワードを使えば、一度、進んだところからゲームを再スタートさせる事もできるのだ。

サイキック・バトル! NEO!

サンダー・ボルト MSX



ピクセル
ROM
4900円

時は未来、西暦3109年の事だ。人類は、それまで犯してきた愚行、戦争と自然破壊のために絶滅の危機に瀕していた。

生き残っていた少数の人類は、最終電子頭脳コンピューター「ゼータ9000」を開発し、その原因をさぐった。その結果、5つの決定的なディストラクション・ポイント(破滅要因)を発見したのだ。

そして、それを排除するために1人のサイキック・パワーを持った少年が選ばれた。その少年の名前はNEO。彼の使命は5つのディストラクション・ポイントを破滅する事だ。

このゲームは「ゼータ2000」の続くリアルタイムRPGだ。前作に比べるとアクション・ゲームの要素が増しているため、前作を解いた人でもこのゲームには少し手こずるかも知れない。リアルタイムRPGの常で、出てくる敵をビシバシと倒していき、アイテムを集めまくるというゲームだ。

このゲームは数少ないMSXのオリジナルRPGだが、このシリーズがどこまで続くか注目したい。MSXのRPGよ、もっと出てこい!

そりゃムリだってば、編集長！

日曜日に宇宙人が‥？ MSX

WING
テープ版
5000円



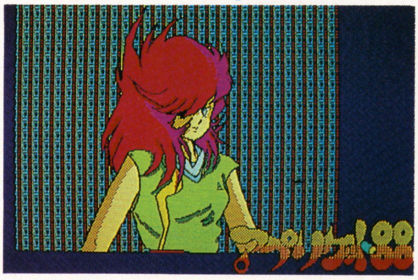
SF作家である火浦巧氏の小説「日曜日には宇宙人とお茶を」（ハヤカワ文庫JA）をコンピューター・ゲーム化したものが、この「日曜日に宇宙人が……？」だ。ただし、原作の影すらもとどめぬほどにデフォルメされているアドベンチャーゲームになっている。

さて、時は未来。舞台はTOKIOメガロポリスの衛生都市のひとつ猫ケ丘ニュータウン。プレイヤーは、この町のタウン誌「猫又ジャーナル」の記者、山下となって、カメラマンのサトルとともに、市政20周年記念の特別号にグラフ記事の取材をしなければならない。しかも、編集長はナマの20年前を取材しろという。そんな事ができるのかって？　もちろん、君がその方法を考えるのさ。

グラフィック界の便利屋小僧

アプリケット88 PC88シリーズ

ログ・ソフト
5"D
4800円



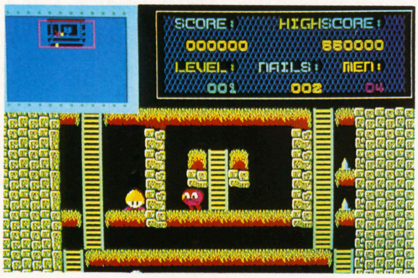
「アプリケット88」は、「1000年王国」を発表したログ・ソフトのグラフィック・ツールだ。しかし、グラフィック・ツールといってもグラフィック・エディターではない。ディスプレイに表示されているグラフィック（テキストは不能）を取り込み、保存する事のできるツールなのだ。用途はイロイロある。自分でも信じられないようなハイ・スコアーをだした時にその画面を保存したり、アダルトゲームのお好みの画面を取っておき、いつでも見られるようにしたりという具合だ。

また、画面データを「アートマスター88」、「インクポット」、「ぱれっと」、「ダビンチ」などのグラフィック・エディターで使えるように変換する事もできる。

突き進め石頭!!

マイティーヘッド PC-98シリーズ

ソフトプロ
5800円



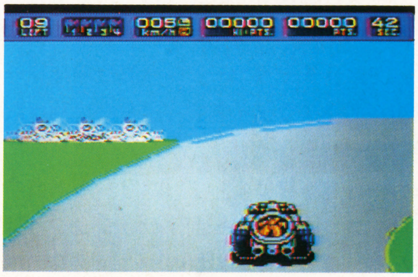
これは、PC98専用のアクション・ゲームだ。PC98専用のアクション・ゲームとしては、ZONEなど、高度なアニメーション効果を生かしたPC98の処理速度をもってでしかできないハイスピードなゲームが多いように思う。さて、そんな思い込みでこのゲームを見ると、ちょっと驚かされる。このゲームは、登場するキャラクターがやたらにかわいいという、あのドアドアから始まるコミカルなアクション・ゲームなのだ。

主人公はマイティヘッド。彼は、恐ろしい石頭でほとんどの敵をヘディングで倒してしまう。そして、ヘディングの通じないバルーンはクギで打ち落とす。全ての敵を倒せば1面クリアーで次の面にいけるのだ。

360度回転ループが見せ場

コースターレース MSX

ソニー
ROM版
4900円



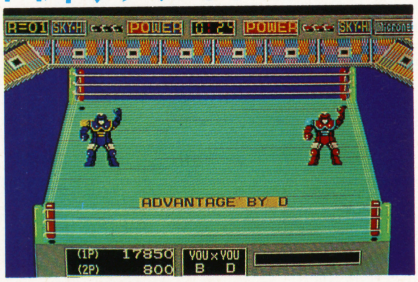
コースターレースはドライビング・タイプのアクション・ゲームなのだが、他のこの種のゲームとは、一味違う。普通この手のドライビング・タイプのゲームというものは、コースをどう設定したとしても所詮は2次元のコースを走り回るものに過ぎなかった。だが、なんと、このゲームでは、360度回転ループなんていうジェット・コースターみたいなところもあるんだ。

コースは全部で5コースあり、スキル1のモードではコース1から、スキル2のモードではコース3からスタートする事ができる。各コースともチェック・ポイントが4ヶ所あり、それぞれ時間内にクリアーしなければならない。

未来のロボット・プロレス

ロボレス2001 PC88シリーズ、X1シリーズ

マイクロネット
テープ版 4800円
5"D版 6800円



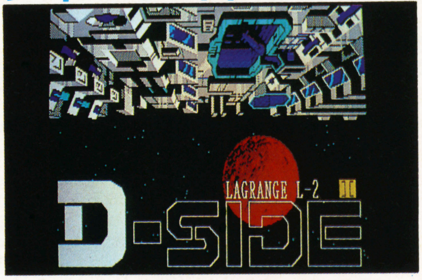
「ロボレス2001」は、ロボットで行うプロレス・ゲームだ。プロレスは、現在では、人間が行っている(当たり前か)が、非常に危険をともなうスポーツである事は誰にも否定できないだろう。もし、未来に、自由自在に動き回るロボットが開発されれば、ロボットにプロレスをさせる事ができるかも知れない。そうすれば、人間が肉体を傷めつけあう必要はなくなるだろうに。

さて、この「ロボレス2001」では、実にいろいろな技を駆使して戦闘が行われる。現在のプロレスのメインの技はほとんどが使用可能だ。そういった意味では良くできたゲームだといえる。できれば、スピードをもう少し速くしてくれたら有り難かった。

古き良き時代の…

ディーサイドII FM7シリーズ

コムパック
5"D
3・5D
6800円



このゲームは、あの「ラグランジェＬII」の続編SFアドベンチャーゲームだ。「ラグランジェＬII」は、最近のアドベンチャーの流行である選択入力方式などは採用していない古典的なコマンド入力のアドベンチャーゲームだが、このゲームもその伝統を立派(?)に受け継いでいる。ただし、グラフィックはそう遅くないから、その面でイライラさせられる事は少ないだろう。

このゲームを見ていると、最近のアドベンチャーゲームが実にプレイしやすくなったのを感じる。ほとんど、プレイヤーに対して過保護すぎるほどのサービスぶりだ。ついでに、プレイ中にお茶でもだしてもらいたい。昔の硬派なゲームを懐かしむ今日このごろである。

ザナドゥ＋テグザー

ウィバーン PC88シリーズ

アルシス
ソフトウェア
5"D
6800円



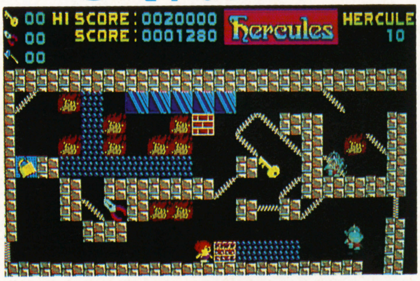
このゲームは、どう見ても「テグザー」と、「ザナドゥ」に似ている。飛行形態に変形できるロボットメカは、テグザーに恐ろしく似ているし、敵と遭遇した時の戦闘モードはザナドゥに似ている。これは、どうにもいただけない。ゲームの全体的なできは悪くないのだから、技術力がないという事はあるまい。できれば、これからはもっとオリジナリティのあるゲームをつくってもらいたいものだ。

まあ、そうは言ってもこのゲームがつまらないゲームだと言っているのではない。かなりおもしろいゲームだという事は確かだ。ただ、このゲームならではのセールス・ポイントが見えないのというだけの話だ。

強い！凄い！怖いもんなし！

へらくれす PC88/SR版

工画堂
5"D
4480円



時は、ギリシャ、でうす(ゼウスではない)は勇者として名高いへらくれす(ヘラクレスではない)に１つの挑戦を与えた。もし、おまえが本当の勇者なら、宮殿の奥深くにある私の部屋までやってこいというわけだ。

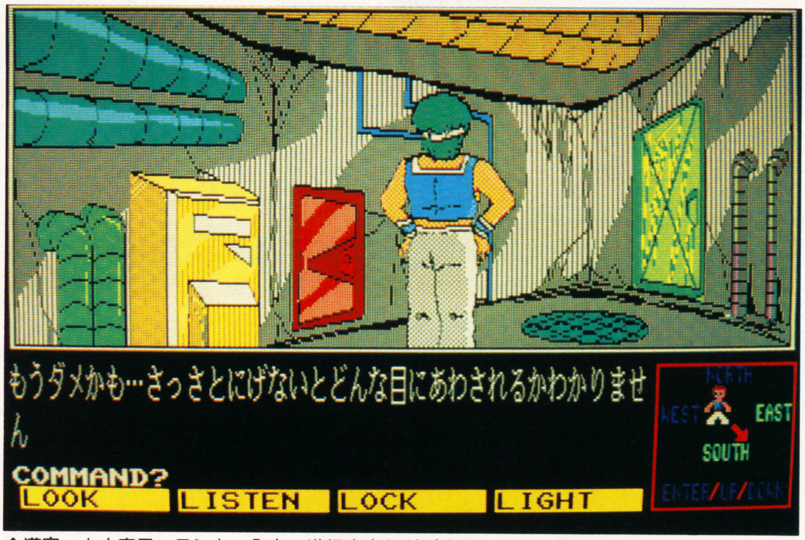
へらくれすは、この挑戦を受けた。だが、宮殿の内部では、恐ろしいワナやさいくろぷす、けんたろうすなどのでうすの下僕達がへらくれすを待ち受けていたのだ。

と、こう書くとシリアスなゲームのようだが、内容はまったくコミカルなパズルタイプのアクションゲームである。「キャッスル」と同じようなゲームだと思えばいい。PC88版のアクションゲームは、ヒット作といえるものが少ないが、へらくれす君健闘やいかに。

REMARKABLE SOFT REVIEW

冒険者達
賢者の遺言

◐メーカー名――アスキー
◐機種名――PC88シリーズ



⬆漢字、カナ表示、テンキー入力、進行方向などが表示されてる親切設計がいいネ！

楽しかった夏休みも終わり、秋の夜長はパソコンでアドベンチャーゲームでもするっていうのはどうかな？でも、せっかくの過ごしやすい夜をただただダラーッとテンキーを打っていても仕方がない。

どうせやるならスゴイヤツとじっくり取組みたい、というのがマニアってもんじゃないか？

そこで紹介するスゴイヤツっていうのが「賢者の遺言」。

オレの友人には、過去のあらゆるAVGのパロディだ、というヤツもいるが、抜群の操作性――つまり、コマンド選択方式でありながら、60近い動詞が使えるうえに、どんな異常な行動にも実に多くのメッセージで対応出来るなんてホント革命的なAVGと言えるのではないか、とオレは思っている。

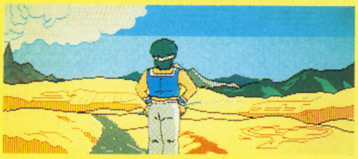
さて、それほどのAVGって一体どんなストーリーなのかしら？　タイトルから判断するとすっごくカタいストーリーじゃないかな？って思ったりするが、実はそうじゃないのです。

物語は、現代中国でありながら、王制がひかれているという東洋の神秘ともいえる怪奇都市・星吹が舞台。

ここの王様の娘・小玉姫に悪霊が取りついてしまい、この星吹の都をメチャメチャにしてしまったのだ。

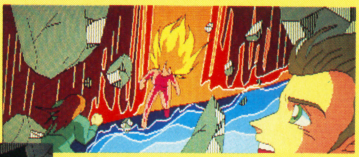
そこで、悪霊を取り落とした者には姫をやるから姫を取りもどして欲しい、というおふれを出した。悪霊に挑戦した勇者どもはことごとく悪霊に敗れてしまった。

中国の奥地・星吹にある駆雲先生の元にあまり修業が好きではない1人の少年がいた。名は球少年。

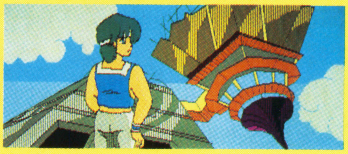


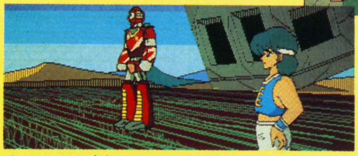
⬆ここがスタート地点。でも、注意しないと始めから死ぬこともあるヨ…

⬇嗚乎、小玉姫は悪霊に取りつかれてしまった。星吹の人から光が消えた？

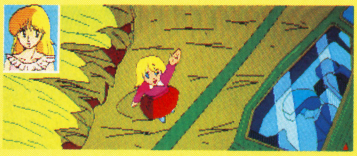


⬇人間の重さでこうなってしまったが、それにしても、この城ナカナカ倒れんネ。

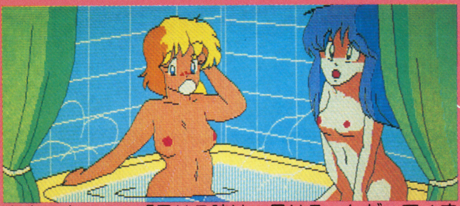




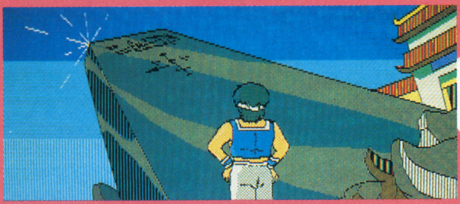
⬆こいつが人民一号だ。こいつにあることをすると、仲間になるんだけど…ソレは？



⬅この子が小玉姫である。もう、すっごく可愛ゆいのだ。こんなコを悪霊に渡しておいていいのかよぉ〜。

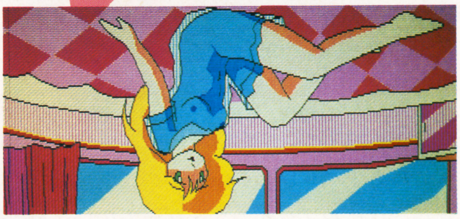


⬆ナ、ナニッ。「見せる時は、見せる」んだって！まさかギャグじゃないだろうぇ。でも、可愛いイイネ。

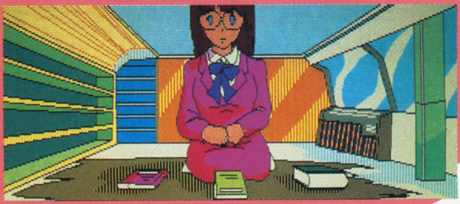


⬆突然目の前に現われたこのモノリス。何かいわくありげに、不気味に建っている。しかし、ナゼここに!?

⬇とっても妖しい魅力をもつ逆さ部屋にいる小玉姫。キミはかわいそうだとは思わないのか！



⬇今は人妻であらわれる新井素子さん風の図書館の司書。「なんでも見つけて……」なんていってるけど……。



ある日、瀕死の老賢者の遺言で、球少年は黄金の鍵を王宮へ届けるように依頼された。
この少年の耳にも王様のいったおふれの言葉が入っていた。
「ようし、それならオレが姫と結婚してやるぞ」
心にそう決めた球少年は喜んで1人旅立つのだった……。
物語はここからスタートする。
このゲームにはゲーマーであるキミの進路を防ぎ、減速させる役に立たないダミーが多数落ちている。だが、この辺を充分に注意して行くのだが、悪霊を前にした球少年にもどうすることも出来ない。さて、どうする…？

ストーリー構成はこのぐらいにして、次にこのゲームの特長を2～3取りあげてみよう。

このゲームは、最初から最後までパロディとギャグがふんだんに駆使されている。もともとが、ギャグ仕立のゲームとも言えるところがある。

本編自体の謎は別にコレといって難しくはないが、ゲームをやり始めの人にはこのパロディに目を奪われ、ひょっとして難解に感じる人もいるんじゃないかな？

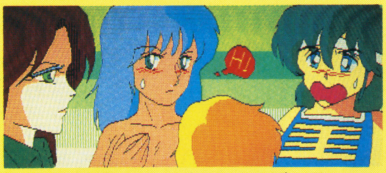
でもそのへんをカバーするという訳ではないだろうが、状況説明にはマンガを使用したり、用語の部分にも軽い表現を用いて神経の細やかさを見せてくれているのが、ウレシイ。

全体的な評価として①ストーリー性の無難さ。②パロディ＆ギャグの良質性。をメインにした斬新でカッキ的なソフトといえることは間違いないだろう。

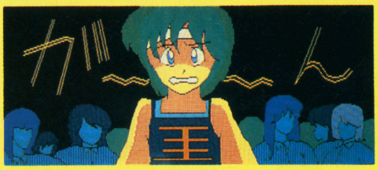
オレとしては、そういった良質でハイな構成もさることながら、間に挿入されてくる絵やメッセージ部分で遊びが入って来ている部分でホッとしているところもある。そんなところが妙にマッチし、解け込んでいるところが、このゲームの不思議議性を表出しているのかも知れない。

小説でいえば、う～ん、そうねえ、オレの好みで言えば火浦　巧の作品のようなものと思っている。でも、ハードモノが好きなゲーマーにはちょっと軽いかも知れないが、その反対の人には絶対にウケるし面白いゲームであること請け合いだ！

あらみじめ

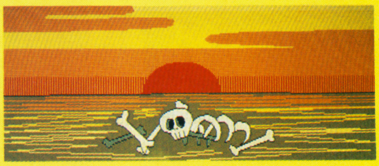


⬆お風呂を堂々とノゾいていれば、見つかるのはあたりまえだぜ！



➡その挙句は、このザマだ。吊しあげられるのも自業自得ってもんよ。

⬇これが結果です。もう何をか言わんや、みじめという他ない。トホホ…。





覇邪の封印

◎メーカー名——K.G.D
◎機種名——PC−88シリーズ
その他今月発売予定



勇者はだれだ？



移動時のゲーム画面。移動するにつれて、地形によってバックを変えて欲しかった。

「コズミック・ソルジャー」の工画堂が、ロールプレイング・ゲームの新作を完成させた。コズミックが未来を舞台としたSF・RPGであったのに対し、今度のゲームはガラッと変わって、中世を舞台としたファンタジーRPGとなった。その名も「覇邪の封印」。名前からはオドロオドロしさが伝わってくる。

舞台は剣と魔法が支配する幻想の世界。その世界にはアペイダース、エラトス、アルカス、アレオスの4つの国があった。この国々は、それぞれの力のつりあいのもとに平和を保っており、その世界で人々は平和に暮らしていた。



城である。ここでは、倒した魔獣のキバを金にかえてくれる。

アルカスの国にはバァンドゥラという異次元への通路があった。かつては、邪悪な魔獣がその通路からやってきたものだった。だが、ある時、その通路はイアソンという勇者の捨て身の偉業で封じ込められた。

しかし、その後、何者かの不注意からその世界と異次元世界との間の通路の封印を取り払ってしまったのだ。そして、その通路を通って、魔獣が出現してきた。プレイヤーの使命は、再び通路を封じ込める事だ。



町の魔法使いは、金で体力を回復したり、ヒーリングの薬を売ったりしている。

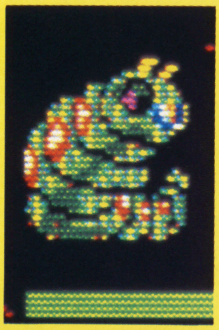
異次元の魔獣である異次元獣がいなくても、もともとこの世界には昔から地元獣というやっかいな魔獣たちが住みついているのだ。つまり、プレイヤーは2種類の魔獣と戦わなければならないのだ。

このゲームはマルチ・キャラクターでパーティーを組む事ができるのだが、初めのうちはひとりぼっち。



町にある酒場では、金を出せば情報を得る事ができる。

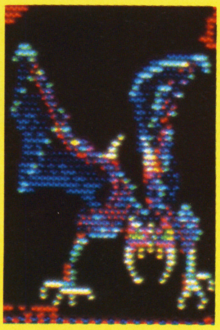
モンスターリスト



カンヨウ　イモ虫のような魔物。そう好戦的な魔物ではない。



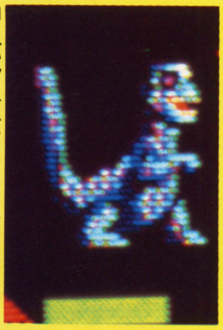
ルエック　最弱の魔物のひとつ。序盤戦におけるカモ。



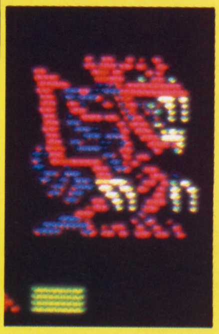
ハンジョウ　洞窟に住んでいるコウモリのような魔獣。強敵である。



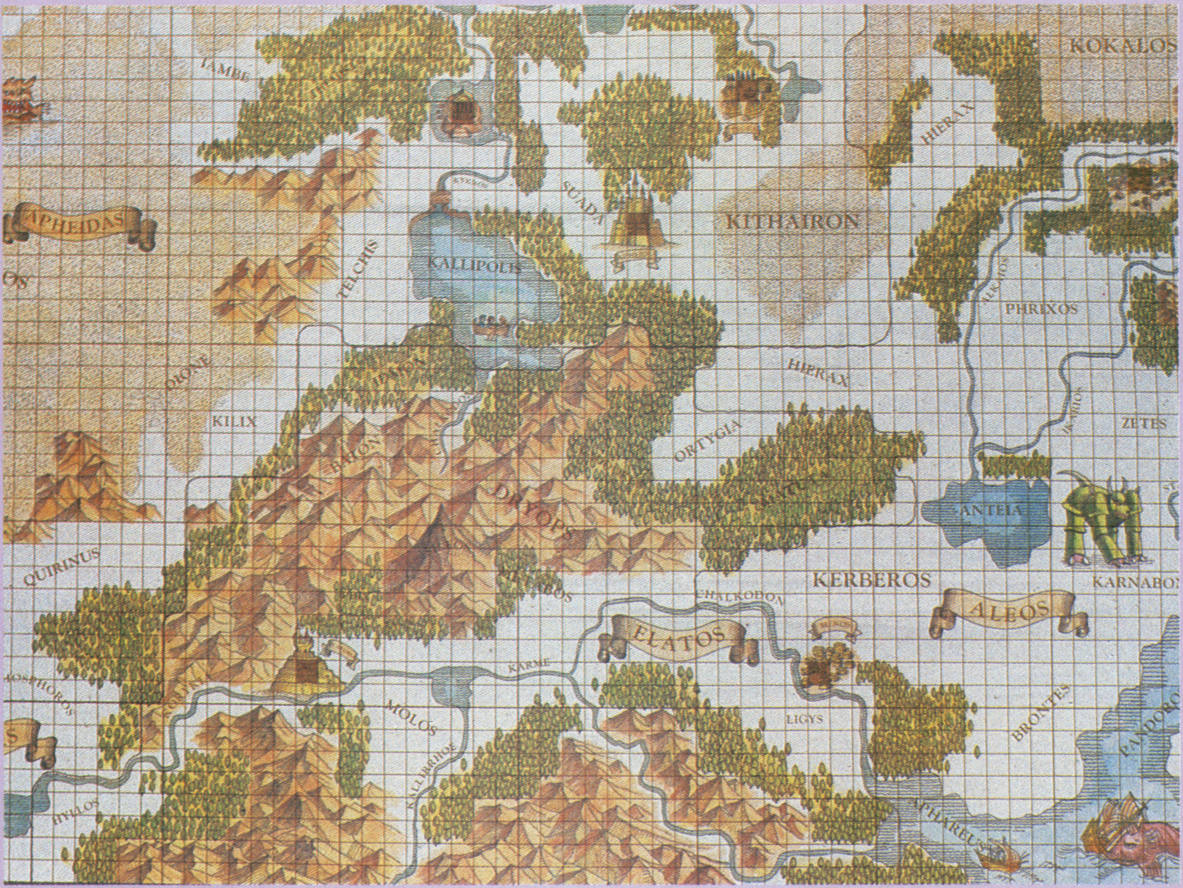
ジャーディン　弱くはないが、これと言って、特徴のない魔物。



ウンムタク　こいつを倒すと「怒りの鍵」を手に入れられる事がある。



ローバル　ズバリ、カモである。弱いくせにキバを4本持っている。





３人目の仲間になってくれる女。パーティーに加えるためにはある条件が・・。

妖精だけが、君の仲間だ。

又、このゲームでは、仲間を集める事が重要である。そのためには、あちこちの町で情報を集めたり、石碑の情報を知る事が大切だ。コズミック・ソルジャーのように簡単に仲間を集める事はできない。

まずは、町で武器と防具を買って、出発だ。町には、武器や防具を売っている商店をはじめ、情報を仕入れる事のできる酒場、体力回復の薬を売っている魔法使いなどがいる。ファンタジーＲＰＧの定石といったところだ。

さて、城では、王様がいて（あたり前か）、ある程度の経験を積むと勇者の紋章をくれる。これがあると、魔獣を倒した時に手にはいるキバを金にかえてくれるのだ。

ゲーム開始時には、プレイヤーはアルカシア城の北東の平原にいるのだ。しかし、自分のいる１コマしか



敵との戦闘モード。仲間がいる時は、誰が攻撃するか選択できる。

画面に表示されないために、たとえ付属の布のマップを持っていても、自分の位置を知るのさえ難しいだろう。相当に不便なこの視界もアイテムがあれば、最大５×５まで広げる事ができる。

このゲームには、知名度という耳慣れないパラメーターがある。このパラメーターが低いとゲームの後半で困ってしまうのだ。

これは、ブラック・オニクスのカルマと同じようなもので、善良なキャラクターを殺すと、知名度が落ち、極悪非道、悪人を殺せば、知名度があがるというわけだ。だが、どの怪物が善良な怪物なのか、初めはわかるわけもない。こまめにパラメーターをチェックして、怪物の特性を知るしかないだろう。

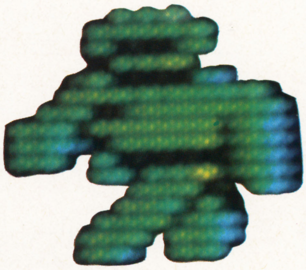
最近の派手なゲームに比べると少し地味でアピールするところが弱いが、いろいろな新しい考えを詰め込んだ本格的ＲＰＧだ。



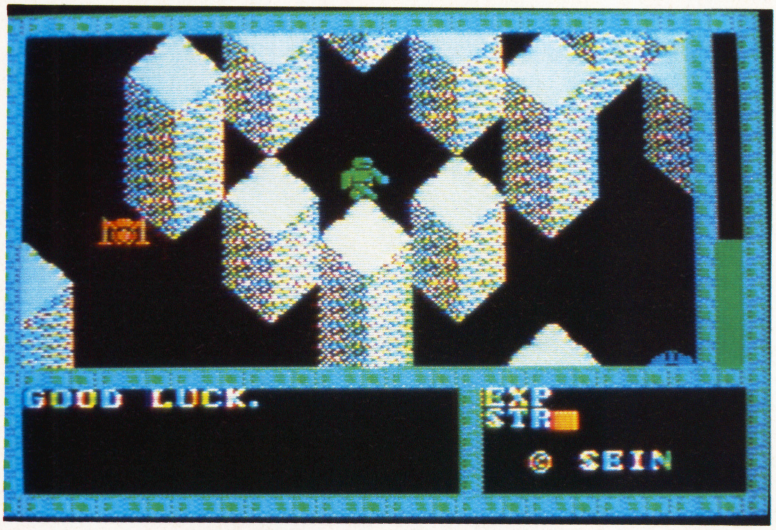
これは、ところどころにある洞窟の中。ハンジョウが襲ってきた。

アラモ

◐メーカー名──ザインソフト
◐機種名──MSX



リアルタイムＲＰＧお得意の３等身キャラ



ハイドライドっぽいリアルタイムRPG「トリトーン」を発売した事で知られるザイン・ソフトがMSX専用のRPGを発売した、それが「アラモ」だ。

このゲームの舞台は、ある一つの惑星だ。その星はかつては、高度に進化した文明で栄えていたが、核戦争で滅んだのだ。

ある時、その惑星に一人の男が迷いこんでしまった。その惑星の地表は、核の高温でひしゃげたかつての文明のなごりの建造物トンネルをつくっていた。

無残なまでに崩壊したその星は、言うなれば、明日を持たない「無」の支配する惑星だったのだ。地球もそうならない事を祈るだけだ。

そして、その地表では怪物達がノシ歩いていた。それらは、おそらくは、放射能の影響で生まれたのだろう。いうなれば、被爆モンスターである。かわいそうな連中なのである。しかし、そうも言ってはいられない。君自身が殺されてしまっては元も子もないからだ。ここは、涙をのんで、こいつらと戦おう。そして、この惑星から……。

アラモはトリトーンと同じくリアルタイムRPGなのだが、多くの面で、この２つのゲームは異なっている。トリトーンが横からみた画面であるのに対して、アラモでは斜め上から見た疑似３Ｄ表示を使用している。これは、昔のシューティング・ゲーム、「ザクソン」(知っているかな？)を思い出すのだが(なにしろ、勝手にスクロールしていくのだから)、これがRPGに採用されると、どうにもマッピングが難しくなってしまう。これにはないてしまう。

さて、プレイヤーはゲーム開始時には、なにも持っていないし、強くもない。例によって、敵を倒して経験値をかせいで、レベルをあげていくのだというおきまりのパターンだ。キャラクターのレベルをあげていくのも重要だが、このゲームでは、どちらかというとアイテムを集める事の方が問題であるように思える。

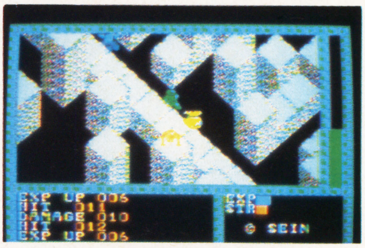
あちこちにあるアイテムを拾うと、キャラクターはいろいろとパワー・アップする事ができるのだ。そのアイテムをいくつか紹介しよう。

ジャンプ・ブーツは、岩場を１ブロックだけジャンプして登る事ができる。

ターボ・ベルトは、それを装置する事ですばやく動く事ができるようになる。

ブレスレットは、それを装置するとパンチで岩をも砕く事ができるようになる。

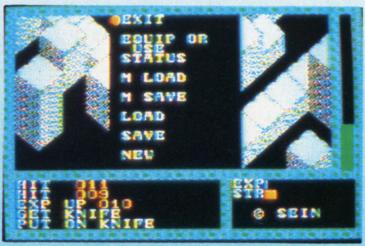
リングは岩場の向こうを透視する事ができるようになる、といったよ

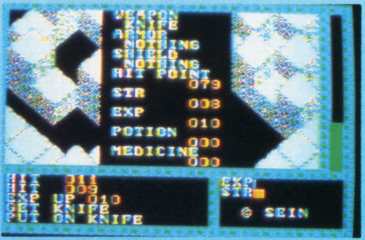


やった！アイテムが隠された黄金のツボを見つけたぜ。

うな物だ。あと、このアラモには地表だけでなく地下世界もあり、そこではランプが役に立つ。

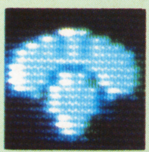
この地下世界は、斜め上から見た疑似３Ｄとはことなり、真上からみた単純なバーズ・アイ・ビュー方式になる、そしてこの世界をぬけると次なるセクション（全部で３セクシ



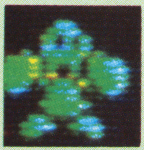


カーソルで行動を選択できるウィンドウ画面。マウスでゲームができないのが残念。

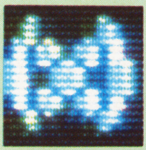
モンスターたち



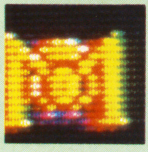
ペテ・ファン
キノコに似ている。最弱キャラの1つ。



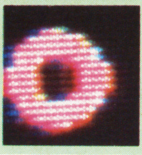
フライ・ルー
中堅どころの怪物。みかけは、ユーモラスだが……。



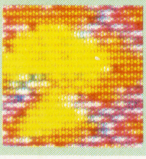
テン・アロウ
コウモリのように見える。レベルが低いうちは強敵。



スパイダー
文字通りのクモ。でも、どうも似ていない。



スピナ
フリスビーっぽい怪物。流行遅れなんだよオマエは。



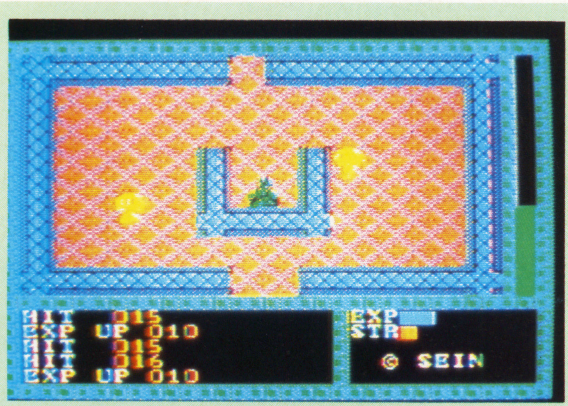
ボーンズ
きのこであろうか。ユーモラスな怪物。

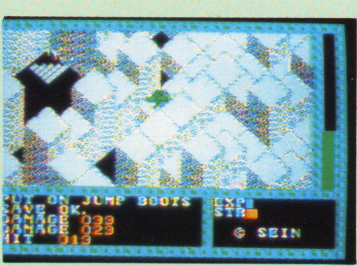
ョン色がちがう）がまち構えているのだ。

アイテム収集型のリアルタイムRPGとしては、「ドルアーガの塔」があるが、このアラモは、ドルアーガよりもキャラクターのコントロールが難しい。何しろ、斜めに動くキャラをテン・キーでコントロールするのだから。

全体に少し単調な気もするが、MSXに向けて開発されたRPGとしてはある程度、評価できるものに仕上がっている。

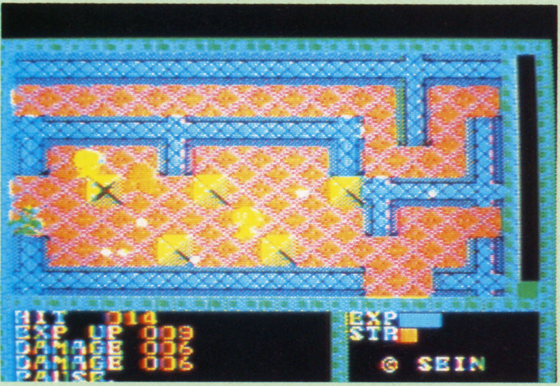
とにかく、MSXで多くのRPGがプレイできようになるのを僕は望む。あと、現在、MSXで他にでている本格的RPGはいくつかあるけど、ちょっと古いんだよな。それというのも、ほとんどが他機種のヒット・ゲームを移植してきたものだからなんだ。そういう意味ではMSXのために開発されるRPGが増えて欲しい。できれば、ファミコンの「ドラゴン・クエスト」の移植なんかもあれば面白いのになー。

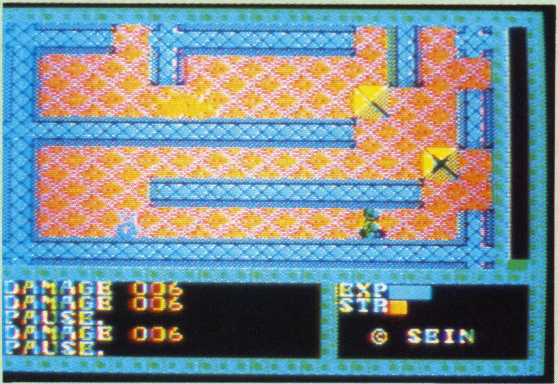






ここがアラもの地下迷宮だ

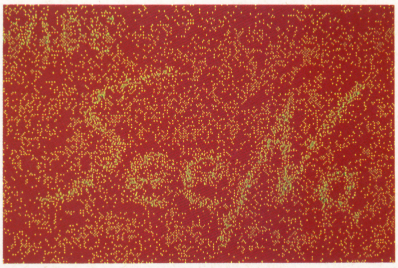


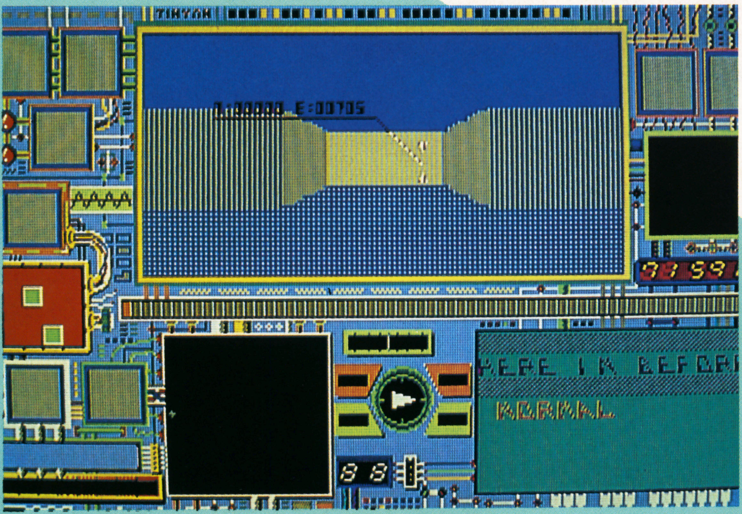


SeeNa

メーカー名……システムソフト
機種名……PC−88シリーズ

のおまるばあじょん&わいどばあじょん





計器に占領されているシーナのメイン・スクリーン

スピード・ショック

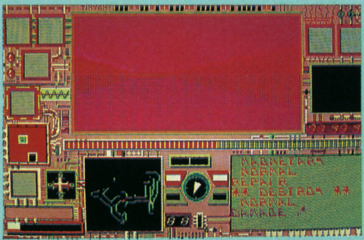
さて、みんなは「たいにゃん」という人を知っているだろうか。そう、システム・ソフトのプログラマーで、ＰＣ６０版の「チョップリフター」の移植などを手がけた人物だ。

彼は、その高度なプログラミング・テクニックと不思議な人格、そして、ユニークな発想で知られているが、その彼が、またひとつ、強烈なアクション・ゲーム（と言っていいものか？）をつくりあげた。それが「Ｓｅｅｎａ」だ。

このゲームでのプレイヤーの目的はタイニャン博士というマッドサイエンティストが世界征服のためにつくりあげた巨大コンピューター、その名も「Ｎｅｅｓａ」を破壊する事だ。そのためのプレイヤーの武器はなんと、車一台だけ。ただし、この車がタダ物ではない。パーツを手に入れる事で容易にパワーアップする事が出来るし、レーダーやマップ装置を装備する事もできる。ただし、これらのチェンジパーツは、ゲーム・フィールドであるＣＩＴＹで手に入れなければならない。

このＣＩＴＹには、怪物やトラップがウジャウジャしている。この怪物はスピードをのせた体当たりで破壊する事ができるのだ。

このゲームをプレイして、まず、驚くのは、とにかく処理速度が速い事だ。さすがはたいにゃんだけの事はある。しかも、オリジナルはなんと、ＰＣ６０で開発されたのだというから驚く。



壁に衝突したりして、ダメージをうけるとスクリーンが赤くなる、注意!!

とにかく、このスピードは驚異だ。ＳＲ専用にせよＰＣ８８がこれだけのスピードを持っているとは！　と感心させてくれる素晴らしいプログラミング・テクニックだ。

まるで、たいにゃんをヨイショしているようだが、何を隠そう僕はたいにゃんの大ファンである。だから、かまわずヨイショしてしまう。ここからは、あのたいにゃん言葉でいこう。

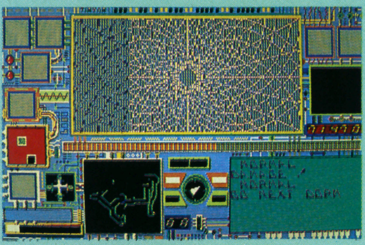
それでねー、このげーむのすごいのはさー、そのすぴーどだけじゃないんだよ。えふえむ音源をさいだいげんにいかした軽快なびーじーえむもこのげーむにまっちして最高にいかしてるし、なんてったって、ちぇんじぱーつを手にいれて自分のくるまの性能をあっぷさせていくところなんか、まるで今はやりの「ろーるぷれいんぐ・げーむ」とかいうのににていると思うんだよね。

すっかり疲れてしまったので、もう、やめよう。ひらがなばっかり使うと、読む人も読みにくいだろうからね。僕は、なんて思いやりがある人間なんだろう。

さて、このゲームは、驚くべきスピードもさることながら、抜群のゲーム・バランスを持ち、そして、全体の仕上がりも超一流なのだ。同じくＰＣ８８ＳＲ専用のテグザーが斬新なアクションゲームとして大ヒットしたが、この「Ｓｅｅｎａ」もテグザーに劣らない面白さと完成度を持っている。

アクションゲームが不得意な者でも、楽しめるゲームであり、あらゆる面から評価して、現在の日本アクションゲームのトップクラスであると言えると思う。日本のアクションゲームでこれだけのゲームを見たのは、ひさしぶりだ。

ただ、気になるのは、このゲーム



他のシティへのワープ・ゲートを見つけた。
GO NEXT CITY!

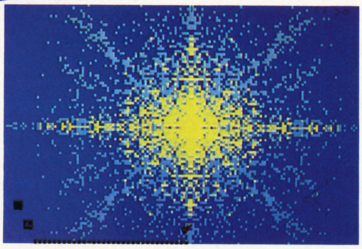


余裕を見せる、作者直筆（？）の指示画面

がアップルの「WAY・OUT（ウェイ・アウト）（シリウス社）」に似ているような気がする事だ。ウェイ・アウトは3D迷路を走り回り、出口をさがすというゲームだ。シーナでは、これが、他の町へのワープ・ゾーンになる。

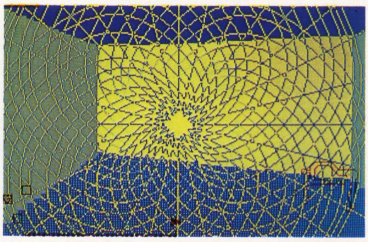
ある所を1度走ると、その走った所の地図が表示される（シーナでは、アイテムが必要）ところも似ている。2つのゲームには共通点がありすぎるような気がする。しかし、ここでたいにゃん氏の名誉のために（もし、たいにゃん氏がウェイ・アウトを知らないでシーナをつくったのなら、以下の僕の失礼な言葉を許して欲しい）言っておくと、このシーナは決してウェイ・アウトの真似をしているのではないという事だ。

たいにゃん氏がウェイ・アウトのアウトラインから独自のドライビング・リアルタイムRPGとでもよべるゲームをつくりあげたのだ。


スピードをのせた車で敵に体当たりして破壊する!! たまらない快感だ。

現在、他にその名にふさわしいゲームにアップルの「オート・デュエル」がある。

同じドライビング・リアルタイムRPG（かってにジャンル名をつくってしまう滝沢であった）でも、シーナとオート・デュエルはそのゲームの性格が大きく違う。


ワイド・スクリーンでのワープ!! 画面がデカイと迫力倍増だ。

シーナがあくまでもアクション・ゲームをアドバンスッドさせたものであるのに対して、オート・デュエルは「CAR WARS（カー・ウォーズ）」というボード・ゲームをコンピューター・ゲーム化したものであり、ストーリー性が非常に強いゲームなのだ。

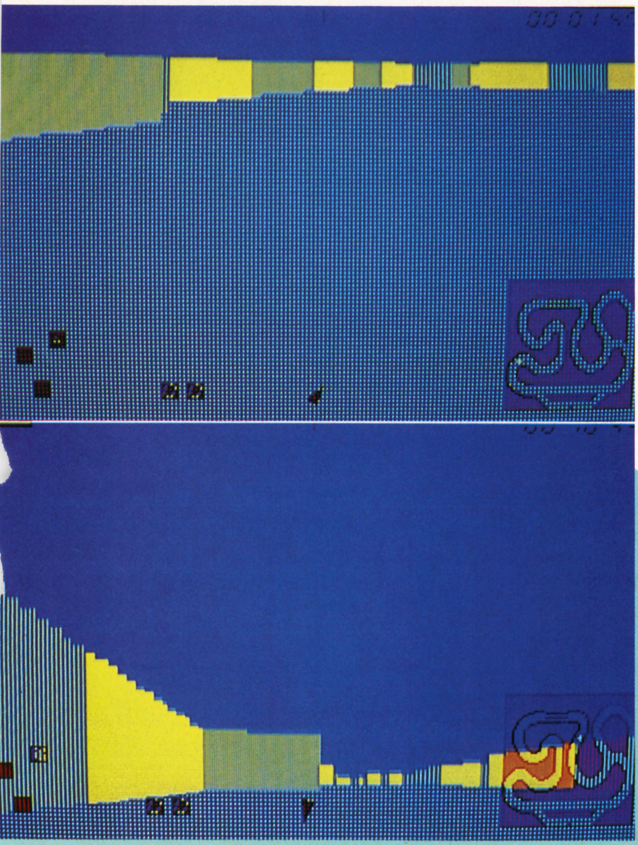
この2つのゲームの違いを一言でいうと、オート・デュエルがプレイヤーを長時間、魅きつけるゲームなのに対し、シーナはプレイヤーを短時間で燃えつきさせるゲームだ。シーナをプレイした後には、スポーツで全力をつくした後のような壮快感がある。この点では、「ボール・ブレイザー」にも通ずるものがある。

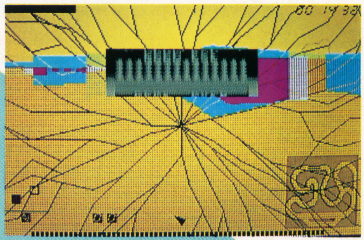
さて、最近、このシーナを大きな画面でプレイする事のできる「シーナ・ワイドスクリーン」というソフトが発売された。

これは、今までのシーナと全く違うプログラムなのではなく、ワイドスクリーンのプログラム・ディスクが1枚、加わっただけだ。そのため、今まで、シーナを買った人も、このワイドスクリーンのディスクだけを買えばワイドスクリーンを楽しむ事ができる。これはユーザーを大切にするメーカー姿勢だ。

さて、このワイドスクリーンと、シーナを見くらべると、ほとんど3倍ほども画面の大きさが違う。本当にデカイのである。

フーン、とばかりに感心しゲームをプレイしてみると、画面がデカイだけに迫力は大違いだ。操縦性が少々、低下しているのが気になるが、これだけ、画面が大きくなればいたしかたあるまい。できれば、BGMもパワー・アップして欲しかったと思うのはぜいたくというものだろうか。僕は、このシーナをSHOW－YAのFIREをBGMにプレイするのが好きなのだ。（滝沢 昇一）


さすがは、ワイド・スクリーン。ノーマル・シーナに比べて、はるかにワイドになった画面だ。


残念ながらゲーム・オーバー。ワイド・スクリーンだと、くやしさも2倍？

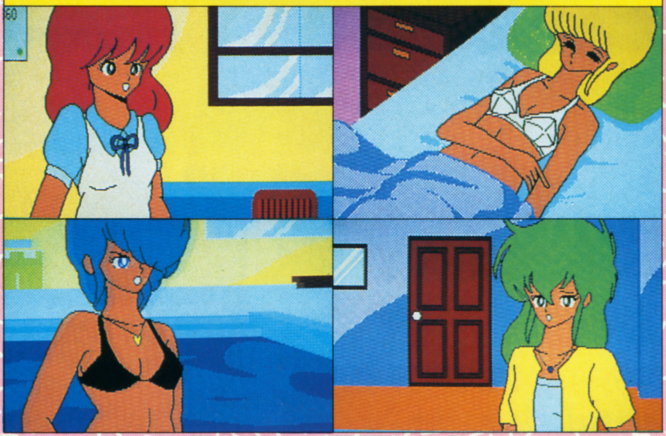
聖　女　伝　説

◎メーカー名―コスモス・コンピューター
◎機種名―PC-8801シリーズ
X-1シリーズ



➡一番始めに登場してくるミアナをはじめ、ケイ、セレナ、レイカ。彼女達がカギを握る。

聖女伝説に出てくる美女達



ストーリー

美少女ものが出て来てワープの読者君はオヤ？　と思っただろうネ。でも、いいじゃない!?ワープにだって男の子がいっぱいいるし、そ、それにこのゲームはちゃんとしたアドベンチャーだ。時々は女のコのハダカも出てくるが、イヤらしいことばっかり想像しているとナカナカ前へは進めないゾ。だって、このゲームは秘宝〝ゴールドレディ〟を盗んだ謎の美少女レミアを捜し出し秘宝を奪い返すために、次々に登場して来る美女やボーイ、マスターなどに話しかけたりコマンドでアタックしたりしていかなくっちゃならないんだ！謎を解くのはそんなに簡単にはいかないんだゾ。

登場して来る女の子たちだってそれぞれ一筋縄でいくような女の子たちばかりではないヨ。

性格がきつそうな女のコやへんなコマンドを使うとひっぱたいたり、すぐ不機嫌になったりする女のコたちばっかり……。これだから女のコってイヤなんだよナって ボヤきたくなるくらい……。

それにせっかくベットインした美女を目の前にしながら、感じさせたり、情報を聞き出すためのせめ場所だってナカナカ難しいんだゼ！



⬆レミアがホテルにいる。そこへイロ男がいま入ろうとしている。さて、何が……。

また、いろいろなシーンに進んでいくにはその場その場でキミが取っていかなくてはいけないものがある。

やってみての感想は、受け付けてくれて反応してくれる単語の類がわりと少なくて、デリカシィに欠けるんじゃないかなっていうことだ。でも、メッセージの内容はちょっとコっている部分もあるから少しは救われるっていう感じかな？

このソフトは分類しようと思えばアダルトソフトとして分類もできるので小学生高学年から中学生にはちょっと毒になるかも知れないが、青年ヤング諸君には興味あるので結構せめがいがあるかもネ。せめがいというより楽しみながら、ウッヒッヒとついつい夢中になってしまうかもネ。

でも、そのようにしてこのゲームを進んで行けるのであればそれはそれで結構なことだと思うよ。

なにはともあれ、単語の入力はキーボードから打ち込むことが出来るのでキミのクドキ文句(…といってもそれなりの単語じゃないとダメなのだが…)でどんどん情報を聞き出せばいい。また、画面の右端に表示されているマイコンをテンキーで選んで入力することもできる。このへんがこのゲームの特長の１つでもあるんだ。

このゲームは、次号のワープ〈アダルトコーナー〉で再度詳しく取りあげるつもりでいるから、このレビューを読んで少しでも興味を持った諸君はきっと来月も買って読んでくれたまえ！美少女たちを前にきっとキミはディスプレイの前に針づけになること請合いだゼ！果してキミは美女をクドけるか？



⬆レミアを探していろんな場所へ…。メモにはパブに何かが！とある。そして、酒場へ…。マスターに写真を見せてたずねる。



ARCHON
アーコン

◐メーカー――BPS
◐機種名――PC-88シリーズ



海の向こうアメリカにエレクトロニック・アーツというソフトハウスがあるのは、ゲーム・フリークならよく知っているだろう。このソフトハウスのつくるゲームは、どれも質の高い秀作ぞろい。そのE・Aのソフトのなかでも抜群の人気を持つゲーム「アーコン」をBPSがPC88に移植したのだ。

この「アーコン」というゲームは、言わば、怪物を駒にしたチェス・ゲームだ。通常のチェスとは異なり、ゲーム盤上にある駒を動かし、敵の駒と重なると、1対1の対決のアクション・ステージにはいるのだ。あくまでも、実際の戦いによって駒どうしの勝敗がつくというわけだ。

このアクション・ステージでの戦闘では、それぞれの駒の特質を生かした武器を用いて行われる。魔法使いは、魔法を使うし、弓矢使いは遠距離からでも弓で攻撃できるという具合だ。

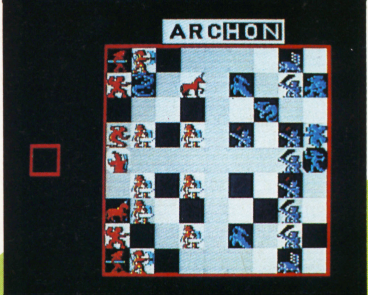
「アーコン」の盤の色は、チェスと同じ白と黒だが、ゲームも白（ライト側）と黒（ダーク側）に分かれて行われる。そして、駒が重なって、戦闘が起こった時の盤の色が、自分のサイドである時には、自分の有利に、そして、敵のサイドである時には、敵に有利に戦闘が行われるのだ。

そして、この盤上には5つのパワーポイントがあり、敵のパワーポイント5つを占領するか、敵を皆殺しにすれば勝利となる。ただし、盤上の中央付近では、白と黒の色がプレイ中に変わっていき、これがゲームに予想不能な要素を加え、エキサイティングなものにしている。

バトル・モードだけでなく、駒の盤上での移動にも、その怪物の特徴が十分に発揮される。通常の怪物は、普通に移動できるだけだが、空を飛べる怪物は、他の駒を跳び越して移動できる。また、魔法を使える者はテレポートする事もできる。言うまでもなく、魔法使いは、戦闘に魔法を使う事ができる。これは、まるでロールプレイング・ゲームの世界だ。

「アーコン」は、チェスのように頭を使うストラテジックな面と、バトルモードでのアクションゲーム的な面の両方に優れている事をプレイヤーに要求するゲームなのだ。このゲームを極めるのは容易ではない。

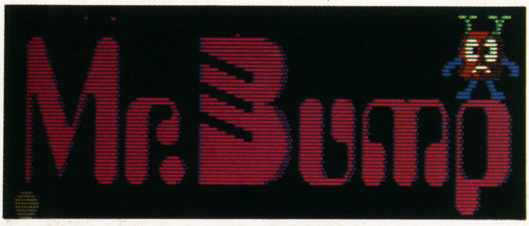








⬆(上)これがスタート画面。一見、チェスにも見えるが、並んでいる駒が怪物なのがそれを否定している。
⬆(中)中央付近のグリッドは、ゲーム中、次々と色を変えていく。自分のサイドの色のグリッド上で戦闘をする駆け引きが必要だ。
⬆(下)RPGと同じく、魔法使いはいろいろな魔法を駆使する事ができる。これは、魔法で水の精を呼び出しているところ。
⬅これがバトル・モード。ここでは、駒の怪物の特徴を最大限に生かす戦略的頭脳と、高度なアクション・ゲームの腕が必要だ。



Mr．パンプ

●メーカー名——NCS
●機種名——ＰＣ88シリーズ

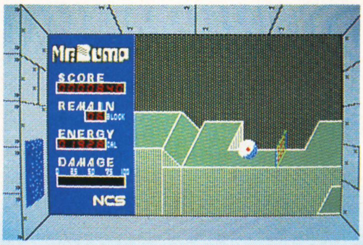


➡突如起こった地殻変動で、はるか異次元へ飛ばされたバンプくん……。

ストーリー

ゲーム仲間に、このゲームはそこそこの運動神経、反射神経があれば大丈夫だ。と言われ少なからず自信を持ってチャレンジしてみた。ところが、ドッコイ！なのだ。ゲームの目的とルールは比較的わかりやすいのだが……いやはや、イザ進行し出すと通路は狭いわ、曲がりが多いわ、障害物が多いわ、モンスターが出てくるわでホント息つくヒマもないほどゼイゼイしちまった。

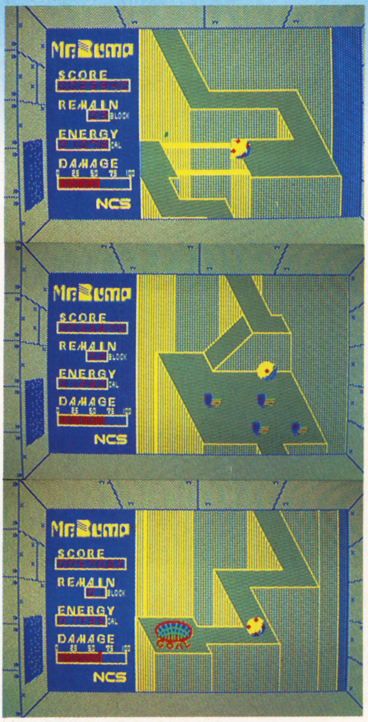
チクショー反射神経のいいオレに限ってこんなハズはない、絶対にクリアしてやると意気込んだ２度目も１コース半ばにして障害物に引っかけちまってゲームオーバー。３度目はウロチョロウロチョロまるで酔ぱらいみたいな形で進行中、スペースバー（ブレーキ作用）の使い過ぎからくるエネルギーの消耗でまたまたゲームオーバー。



⬆いよいよスタート。トラップの出現。ブレーキをかけるとエネルギー減だゾ！注意。

もうやればやるほど頭はカッカして完全に自分の反射神経を疑がっちまったぜ。それほどに簡単そうでその実非常に難しいゲームだと思った。

但し、この実感は案外オレばっかりだったりして……。このゲームで高得点のコツはマニュアルにも書いてあるが、まずテンキー操作の慣れなのかも知れないぞ。それには、あまりあわてて前へ前へ進まずにゆっくり進むこと。それに初心者クラスの人への忠告としてやたらブレーキをかけないことだ。これは実戦から得た厳しい教訓ですゾ。狭いところでのコースアウトなどもってのほか、タイミングと平行バランスをよーくとって１コース１コースを着実にクリアして行ってよ。１コースクリアするとエネルギー補給のためのニュートラルゾーンのアニメーションが現われる。エネルギー補給はゲームの進行中にも増やすことができるが但しエネルギーフラグを見つけて取らなければならない。



⬅狭い通路をあっちへウロウロこっちへウロウロ……落ちるとアウト！ようやく通過して広い所に出たと思ってると傾斜で加速。油断してるといきなり障害物やら狭い通路。息つく暇なし。

最後に、モンスターやストラクチャー（障害物）を登場させてみよう。まず、モンスターだが、

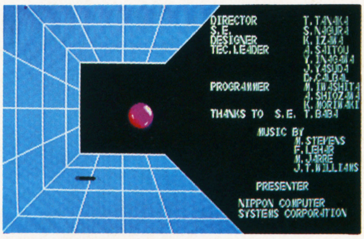
①ゴブリアン（こいつに触れるとボールが壊されてしまう。）
②カルエス（口を開けている時は注意すること。触れると溶かされる。）
③ラッピー21（やられるとダメージが大きいので要注意！）

次にストラクチャー

①ブルーカップ（近寄らないこと。触わるとダメージ大）
②グリーンクリスタル（エネルギー補給のチャンスだから、この機会を逃したら絶対ソン！）
③フィーブ（ボーナスポイント。ちょっと難しいけどガンバッて取っておこうぜ。考えるより慣れる事。）



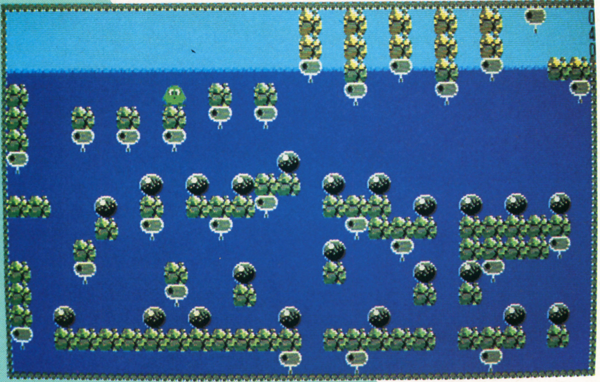
⬆オットー。ホッとしているのもつかの間です。無気味な罠やモンスターがいっぱい。



⬆タイミングをとって上手にクリアして下さい。１コースごとのニュートラルゾーン。

ＨＥＬＰ

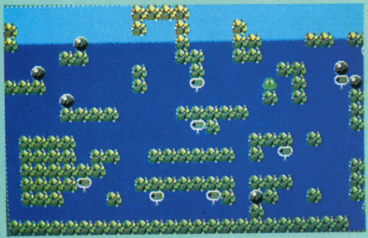
◐メーカー名――**豆・ハウス**
◐機種名――ＰＣ-88シリーズ



プカプカするブイや重そうなボールを操作し動かしてヒナちゃんをクリアして海の上に救った時は思わずニンマリしてしてやったり、という気になる。

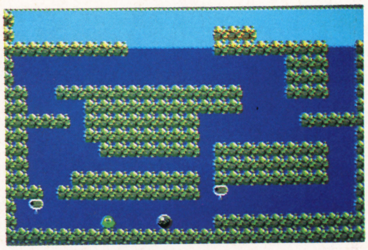
ストーリー

豆・ハウスというまだまだ新しいソフトメーカーがちょっとユニークでおもしろいゲームを製作してくれた。確かにニクらしいモンスターや敵キャラがウロチョロして気を使うことも、サーチしたり、出合った相手への対処もいろいろと考えなくてはいけなかった。それがオモシロさとなっていた他のゲームに較べたらそういった特色に欠けるかも知れない。だが、このゲームには他にない単純だが、本格的でしかも良質な思考ゲームとしての知的なおもしろ味がある。構造としては割にこみいってはいないが、ある種将棋、碁といったゲームと似たところがあるようなところがある。というのは、ムムッと画面全体をよーく見極めた上でズズーッと先を読んで、キャラクターであるヒナちゃんを如何に海の上まで救いあげるかの通路を思考していかなくてはならない内容のゲームになっているからである。



⬆ムムッ、なかなか難しそう。ステージはこんなカッコウしてる。いよいよスタート。

さて、ルールの紹介ですが、これはいたって単純明解なのです。要は海の中にいるヒナちゃんを通路をさまたげているボールやブイを除去したり、操作して陸にあげれば、ハイオメデトウ、クリアです。というあんばいです。実際やってみれば一番理解出来るのですが、ブイの下にヒナちゃんを移動させると自動的にブイをつかむようになっているのです。そんでもって放す時ですが、これも簡単。スペースバーを押せばそれでOKです。ヒナちゃんは自分１人の力では上へあがることが出来ないのでブイにつかまってあがるしかないのです。よーく覚えておいてョ。



⬋お見事！これが最終ステージだ。さすが、こう整っちゃうと見た目にも気分的にもスキッとして気分爽快だネ。

⬆ゲームの思考はわかっているのだから、アセらずに行き詰ったら再挑戦してみる!?

また、ブイ同士が接触すると爆発してボールになり、ボールとボールが接触するとこれまた爆発してブイに変化するように出来てます。下に岩がある時爆発すると、そのショックで岩が１ブロック消えてしまう。ゲームをやる人はこのへんを理解してやるとトクをする場合もありますゾ。こうして１つ１つクリアして、全部で40ステージをクリアしなければなりません。行きづまったら、ストップを押すと再度初めからプレイが可能になるという寸法です。全部クリアすると、可愛いアニメーションが登場する。

ちなみに、全ステージクリアのあかつきにはエディット・モードがつくので自分でもゲームが製作出来る。

なんかいそうな面

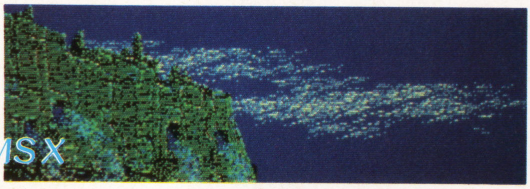
１面から７面まではどうにかボールとボールの接触の１つや２つはあった。また、ヒナチャンを穴の中に入れてしまったこともあったかも知れない。それでも、どうにかクリアした。だが８面以降はブイとボールに囲まれたりして簡単には行かないヨ。気をひきしめてヤロウゼ!!



今月の移植版情報比較

レリクス

◐メーカー名――ボーステック
◐機種名――ＰＣ98シリーズ、ＰＣ88シリーズ、X-1シリーズ、MSX



発売が遅れに遅れ、本当に発売されるのかと思われた「レリクス」もPC９８版が発売されるやいなやMSX、PC８８、X１へと続々と移植された。

さて、これらの機種によって「レリクス」は、どう違っているのだろうか。結論から先に言うと、やはり、ハードの性能から見て当たり前なのではあるが、PC９８バージョンが最もできがいいのである。

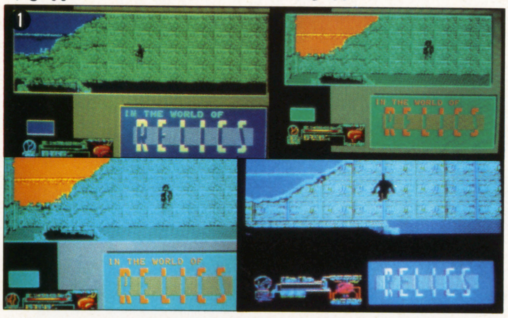
まず、画面表示から見ていこう。PC９８バージョンとMSXバージョンが主人公の左右の移動につれて画面がスクロールするのに対し、PC８８とX１バージョンでは主人公が画面の端付近に行くと画面が切り替わる。これは、ハードウェア的な問題であろう。ただし、MSXバージョンではスクロールするといっても全体にグラフィックがかなり粗い。

グラフィックの細かさという点では、MSX以外はそう大差あるとは思えない。キャラクターを見比べても、それは、よくわかる事と思う。

さて、次にキャラクターの動きを見てみると、やはりPC９８バージョンが圧倒的に速くスムーズである。PC８８とX１では、PC８８の方が動きがややスムーズ、X１がややスピードが速い感じがするといったところだ。MSXは、やはり動きが不自然な所があるのが目立つ。

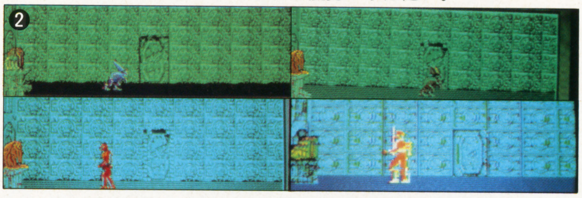
「レリクス」は、高度なアニメーション効果を駆使したリアルタイムRPG

PC-98　PC-88　X-1　MSX



❶これがスタート画面だ。MSX版はグラフィックが粗く、天井が低いのがわかる。

ＭＳＸ版以外では、グラフィックは優劣つけがたい。



蒼き狼と白き牝鹿

◐メーカー名――《株》光栄
◐機種名――ＰＣ-98シリーズ、ＰＣ-88シリーズ、ＦＭ7/77シリーズ、ＭＳＸ

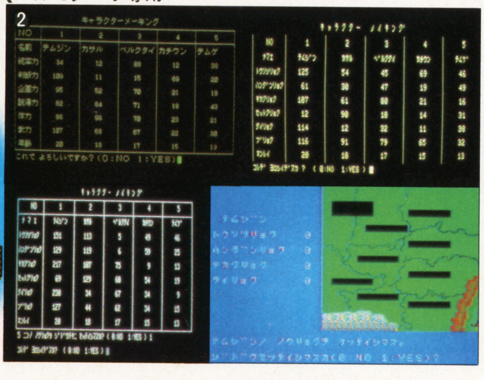
「蒼き狼と白き牝鹿」は「三国志」とならぶ光栄のシュミレーション・ゲームの代表作だ。このゲームには多くの移植版があるが、これらは名前こそ同じでも、機種によって内容が大きく違っているのだ。ここではPC９８版、PC８８版、FM７版、MSX版を比較してみよう。

グラフィック的には、PC９８(８８)がかなり渋めで地味であるのに対

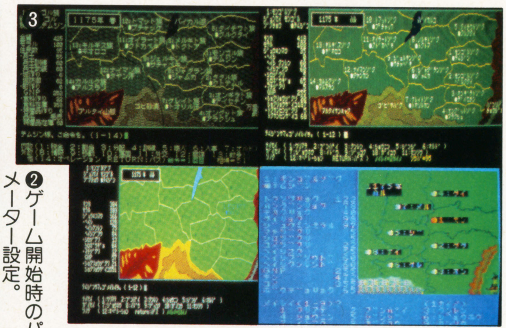


❶戦いに勝てば敗戦国の姫を手に入れる事が…

X-1ターボ専用



❷ゲーム開始時のパラメーター設定。



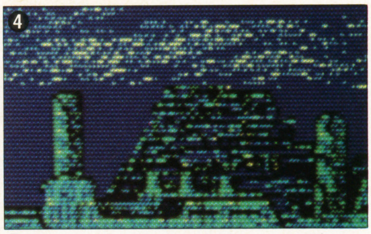
❸ゲーム画面。98(88)のグラフィックが渋い。

であるため、ハードウェアの絶対的ポテンシャルの差が移植版のできを左右している。MSX版では、どの点を比較しても他機種に比べてアラが目立ってしまうが、そのハード性能のため仕方あるまい。

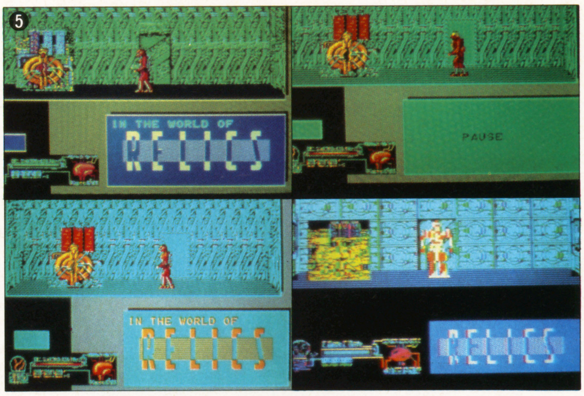
MSXに関していえば､やはり､MSX 2バージョンの発売を期待したい。VRAM 1 2 8 Kを駆使した「レリクス」は、他機種の移植版に遅れをとる事はないだろう。

さて、僕個人としては、あと移植を願うのは、MZ 8 0(シャープの誇る､国産パソコン第1号)バージョンである。MZ 8 0のグリーン・ディスプレイ上でのグラフィックキャラクターを駆使した「レリクス」もまた一興なのではないか。一言、言っておくと、僕は真剣である。

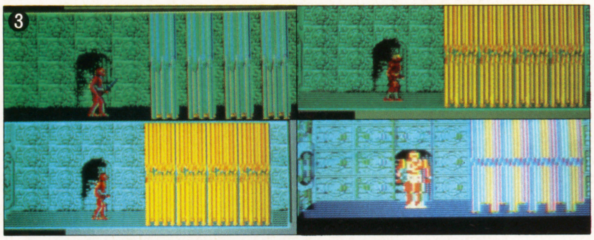
(滝沢　昇一)



❹「レリクス」の世界の全景(PC98版)

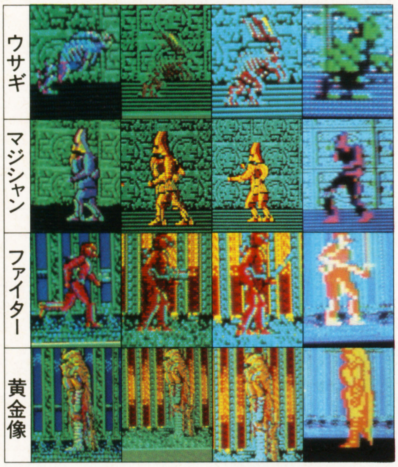


❺何かをコントロールしているコンピューター



❸上下からヤリが飛び出すトラップ

キャラ比較



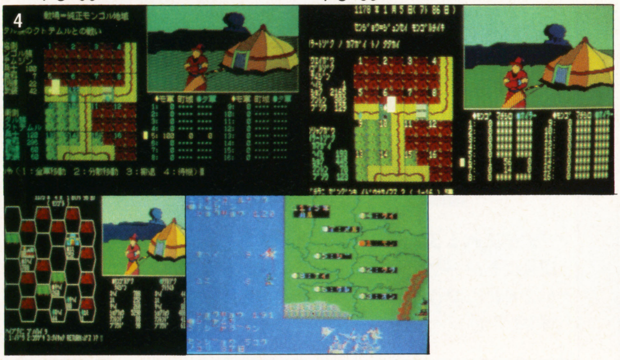
操作キー対応表

	PC-9801 U/F/E/VF/M/VM	PC-8801 mkII/SR/FR/MR	PC-8001 mkII/SR	FM7/77/AV	X1/TURBO	MSX
トリガー1	Z			Z		Z
トリガー2	X			X		X
⇧	8			8		⇧(カーソルキー)
⇩	2			2		⇩
⇦	4			4		⇦
⇨	6			6		⇨
⇖	8+4			7		⇦+⇧
⇗	8+6			9		⇨+⇧
⇙	2+4			1		⇦+⇩
⇘	2+6			3		⇨+⇩
その他	カナを押している間仮名モード CAPSはPAUSE	ESCはPAUSE		ESCはPAUSE		〈ポーズ〉はSTOPキーで、復帰は上記のいずれかのキーで

して、FM 7、MSXでは少々ケバケバしい。また、ゲーム・システムにおいては、PC 98、88、FM7、MSXの順に簡略化されている。しかし、PC 9 8では、オペレーションが相当に面倒なので、シュミレーション・ゲームのビギナーは、MSXぐらいのほうが、プレイしやすいかもしれない。

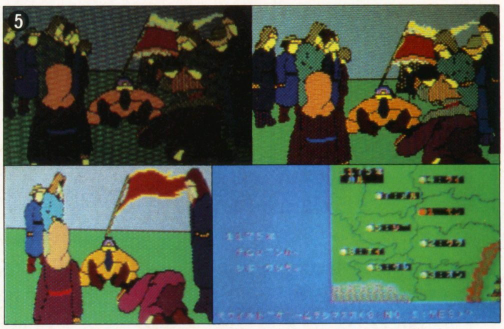
強さは、言うまでもなく16ビットの強みでPC 9 8がナンバーワンだ。だが、それ以外の機種が弱くてプレイしてもつまらないというのではない。どの機種版でも、水準以上のものを持っている。

PC-98　PC-88



FM-7　MSX

❹これがテムジンと他国との戦闘モードだ。



❺残念ながら、敗北してしまった。ゲーム・オーバー。

移植版ソフト伝言板

日本の8ビットパソコンでは、長い間、PC88が独走してきた。しかし、最近では、ゲームソフトに限れば、その勢いに陰りが見えてきたようである。原因はX１とMSXの進出だ。「ウィバーン」は、X１、PC88が同時発売だし、「ガンマー5」はX１の方が発売が早い。又、MSXも着実にパワーをためているようだ。

A列車で行こう



列車の経営シミュレーション・ゲームである「A列車で行こう」は、地道な人気があるようだ。昨年の暮れにFM－7版が発売されたが、今年の5／25にはPC88が、7／3にはX１ターボ版が発売された。　アートディンク

聖女伝説



アダルト・アドベンチャーは着実な愛好者を持っているようだ。6／18のPC88版を初めとして、8／6、8／8にX１のテープ版、ディスク版が続けざまに発売になる。PC98版は、8月下旬の予定。　コスモス・コンピューター

ウイバーン



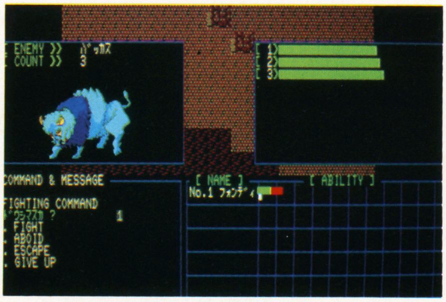
マルチ画面モードを持つリアルタイムRPGのニューホープ。「ザナドゥ」と「テグザー」をあわせたようなゲームだ。PC88版とX１版が7／30に発売された。FM－7版は9月ごろの予定。　アルシスソフトウェア

ガンマー5



あの「エプシロン3」の呉栄二氏の新作。スクロールタイプのリアルタイムシューティングRPGだ。5／31のX１版を初めとし、7／21はPC88版も発売、FM－7は8月中旬の予定。　呉ソフトウェア

LAST WAR



「雲が流れるSF・RPG」というコピーを持つゲーム。昨年12月にFM－7版が発売されていらい、今年に入って、X１版が2月に、PC88版が5月に発売され、PC98版が最も遅い！年内予定　レーベンプロ

覇邪の封印



工画堂の「コズミック・ソルジャー」に続く本格的RPG。布のマップとフィギュアのオマケ付き。7／25のPC88版のデビューから、PC98、FM7、MSX、MZ2000、X1を9月に予定。本当にできるかな？　工画堂

ばってんタヌキの大冒険



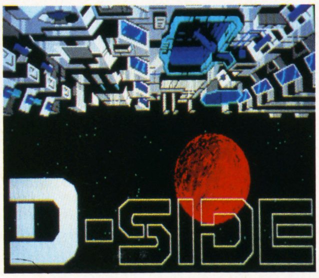
「プラズマ・ライン」と同じソフトハウスがつくっているとは思えないユーモラスなゲームだ。X1版が昨年の12／20、続いてPC88が12／25、そして今年にはいってMX－1500版が、そして、8月にX1のテープ版が発売された。　テクノソフト

三国志



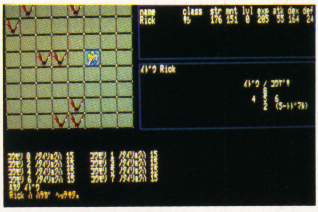
言うまでもなく、現在の光栄の代表作である本格的シミュレーション・ゲーム。現時点での日本のシミュレーション・ゲームの最高峰。昨年12月のPC98版を初めとし、今年に入いって3月にFM16β版が、5／9にX1版が7／9にPC88版が発売されている。　光栄

ディー・サイド



好評だった「ラグランジェL2」の続編のSFアドベンチャー。地味な実力派のゲーム。オリジナルのFM7版は7／24に発売。X1を9月ごろ、PC88を10～11月に予定。　コムパック

マーベラス



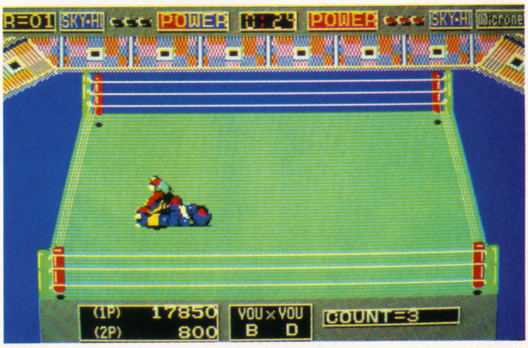
「マーベラス」は正統派ファンタジーRPG。最近は、リアルタイムRPGにおされぎみなので、ガンバッテ欲しい。5／1にオリジナルのFM7版、5／29にMZ2500版、6／18にPC88版、そして、8／17にPC98版が発売。　データ・ウェスト

日曜日に宇宙人が…？



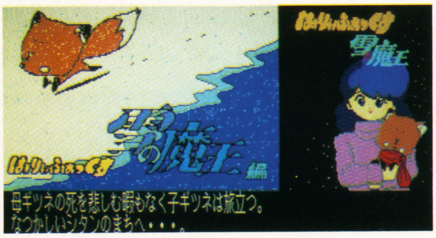
「日曜日に宇宙人が……？」は、火浦　功氏の小説を変形ゲーム化（原型をとどめない）したアドベンチャーゲームだ。オリジナルのMSX版は7／4、MSX2版が8／15、PC88が8／20に、そして9月中にX1版が移植の予定。　WING

ロボレス2001



「ロボレス2001」は、ロボット同士で行われるプロレスのバトル・ゲームだ。7／25にオリジナルのX1ディスク版、8月初旬にPC88版、8月中旬にX1テープ版、そして、9月にMZ2500版が発売予定。　マイクロネット

はーりーふぉっくす



タヌキが主役のアドベンチャーゲーム。1／9のMSX版をはじめとし、2／6のPC60版、3／26のPC88版、5／13のPC98版、5／19のMSXのROM版、そして、8／21にX1版が発売。あー、疲れた。　マイクロ・キャビン

モンスターリスト

幻獣図鑑

ロール・プレイング・ゲームには、非常に多くのモンスター達が出現してくるが、それらのモンスター達は一体どのような特徴を持っているのだろう。それを、これからここで紹介していくことにしよう。



ガーゴイル
Gargoyle

角と牙をそなえ、翼をもったまがまがしい怪物。その体は、あたかも岩のような見かけで、彫刻と見違えるような外見を持っている。

ガーゴイルは攻撃においては魔法を使ってくるし、魔法の攻撃にも強い。また、「D＆D」に登場するガーゴイルは、魔法、あるいは魔法の武器でのみダメージを与える事ができるのだが、「ウィザードリー」に代表するゴーガイルは、たいていの場合、どういうわけか単なる剣の攻撃でもダメージを与える事ができる。

「ミッシング・リング」に登場するガーゴイルなどは、テレポートしながら魔法で攻撃を仕掛けてくるため、非常に手ごわい。



ハーピー

Harpy

ハーピーは、上半身が女、下半身が鷲の怪物だ。ハーピーの歌には魔法のチャームと同じような効果がある。その歌で生物を引き寄せて、殺して食べてしまうのだ。

空を飛ぶために、こちらからの攻撃はヒットしにくい。しかも、ハーピーは毒による攻撃を持っている。「ファイアー・クリスタル」にも登場してくるが、他のゲームでは、あのように魔法を使ってくる事はほとんどない。



マンティコア

Manticore

ライオンの体、コウモリの翼、人間の顔、そして、サソリの尾をもった怪物。

牙や爪での攻撃をよく使うが、その尾を利用した攻撃は非常に強力である。また、この尾は破壊力があるだけではなく、強力な毒をも持っている。

コンピュータRPGには、あまり登場してこないが、ボードのRPGではおなじみ。



グリフォン
Griffon

ギリシャ神話に登場する怪物。ライオンの体と、鷲の頭と翼を持っている。

グリフォンは、鳥のように巣をつくるのだが、卵のかわりに宝石(!)を産む。又、巣を黄金でつくったりする。宝に囲まれた怪物である。

コンピューターＲＰＧにはめったに登場しないが、「ウルティマⅢ」には登場している。ちなみに、このゲームでグリフォンを倒しても宝石は手に入らない。



キャリオン クローラー
Carrion Crawler

要するに、巨大な地這い虫であるその口には８本の触手があり、この触手の攻撃を受けると、しばしば、マヒする事がある。ダンジョン以外の場所には出現してこない。

ボードＲＰＧには、しばしば登場するが、コンピューターＲＰＧでは、ほとんど見かけない。

「ファイアー・クリスタル」のウォームが見かけはキャリオン・クローラーに似ているが、打撃を受けてマヒするような事はない。もっとも、「ファイアー・クリスタル」には、キャラクターのステータスなんていう面倒なものは設定されていないのだが……。

今月の必勝法

トラの巻

夢幻の心臓II〔第2回〕

◐メーカー名――クリスタルソフト
◐機種名――PC-8801シリーズ、X-1シリーズ、PC98シリーズ、MZ2500、S1



伝説の剣とは？

久々の「夢幻の心臓II」だが、今月はいよいよエルフの世界の謎と、魔神の世界なのである。クライマックスが近付いてきただけあって、ここらあたりになれば、キミのキャラクターたちはかなり手強くなっており、人間界にはびこる怪物くらいには、ビクともしなくなっているだろう。同時に、エルフの世界ではドワーフ、エルフ、シーなどの種族から、魔神打倒のために協力の申し出が相次いでいるはずだ。有力な仲間と有力な情報が、最後の勝利のカギを握っている。

さて、前々号では〝エルフの世界完全マップ〟と銘打ちながら、完全ではないじゃないかと非難を浴びた〝さまよえる塔〟へのチャレンジである。

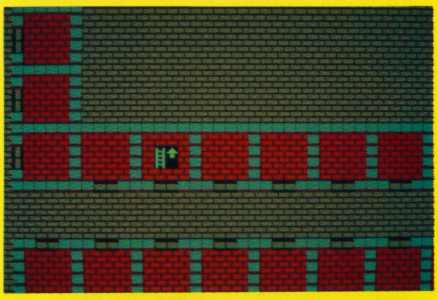
この〝さまよえる塔〟は、エルフの世界の最大の謎が隠されており、この塔を制覇すればエルフの世界での最も大きな目標を果たしたといえる。〝さまよえる塔〟の起源は明らかではないが、とてつもない力を秘めた武器(剣)を造り出したドワーフ族が、その威力の凄まじさに恐れを抱き、〝さまよえる塔〟にその武器を隠したのだという。

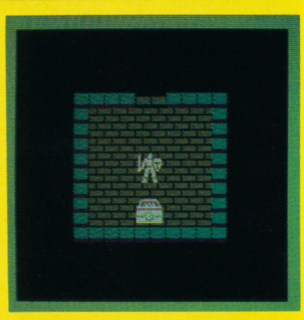
世界を滅亡させても、さらにおつりがくるという熱核兵器を保有し続けるどこかの種族と違って、ドワーフ族というのはモラルの高い種族なんだなぁ。

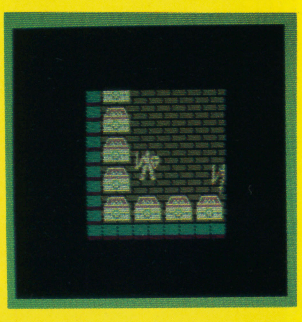
しかし、事態は急である。このまま黙っていたのでは、魔神の侵略を防ぐことはできず、かかといって、従来の武器だけでは魔神の息の根を止めることはできないのは明白だし(実は、魔神の世界に行ったはいいが、ドラゴンの襲撃を受けて、ほうほうの態で帰ってきたのだ)。ぜひとも、ドワーフが神の剣から鍛え直したという、伝説の剣が必要だ……。

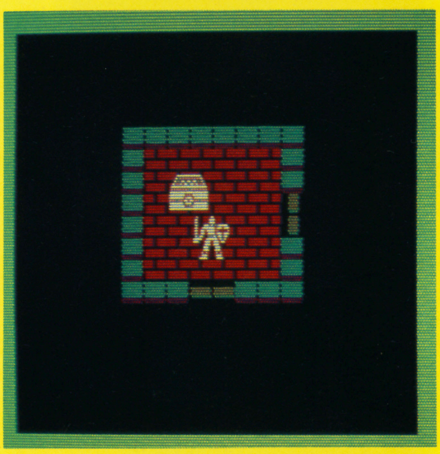
ということで、〝さまよえる塔〟を探すことになるのだが、その名の通りさまよっているので、見付け出すのは並大底のことではない。そこで、〝シーのコンパス〟の登場だ。

エルフの世界でシーのコンパスを使ってみると、↑とか←といったように矢印が表示される。これは明らかに〝さまよえる塔〟の現在位置を示



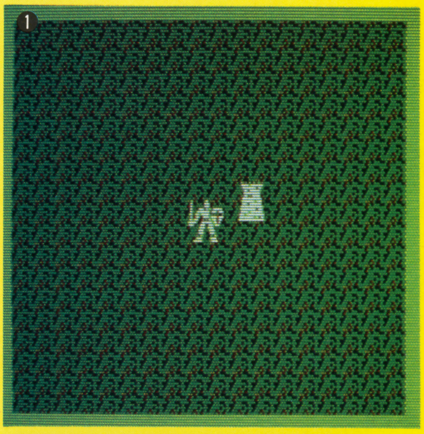




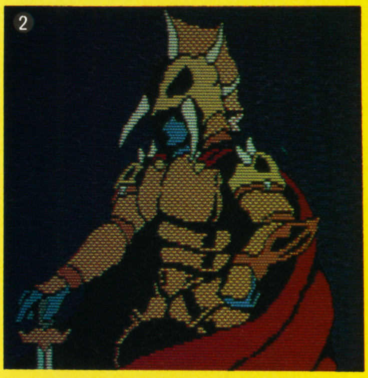


エルフの世界では、魔神に関する多くの情報を手に入れることができるが、同時に〝聖なる剣〟の伝説を聞くことも多い。この聖なる剣とは一体何か？ 魔神を倒す武器たるものなのだろうか？ 手がかりはどうやら、エルフの世界に伝わるもう一つの伝説〝さまよえる塔〟にあるようなのだが……。

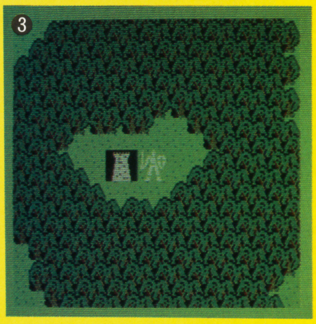
魔神の世界



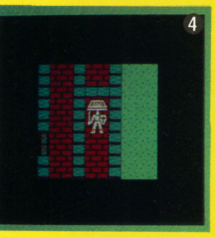
①いよいよ魔神の世界。ゲームもクライマックス。

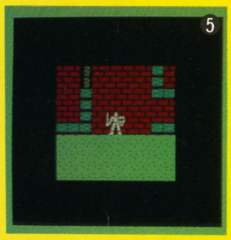


②魔神城の下っ端ナイトだが手強い。



③塔の中に待つのはいったい何か？





④迷路内はマッピングは必ずしよう。



⑤宝箱が見付かると嬉しいのだ。

⑥他と色の違う床。これは何かある。

したものだ。

さて、〝さまよえる塔〟を見つけ出したはいいが、たまに中に入れないことがあるかも知れない。というのも、この塔に入るには、〝金のリング〟が必要とされているからだ。

このリングは、各種族の村を回ってみれば簡単に見つけ出すことができるので、大体は持っていると思うのだが……。

さて、いよいよ塔の中に踏み込むのだが、さすがにドワーフたちが剣を隠した塔だけあって、力の強いモンスターたちがひしめいている。迷路もかなり複雑な構造になっていて、落とし穴こそ無いものの、マッピングには苦労させられた。

待望の伝説の剣は、最上階にあった。しかし、1本見つけたからといって、すぐに引き下がってはいけない。もっとよく捜してみれば、全員分の剣が見つかるはずである。

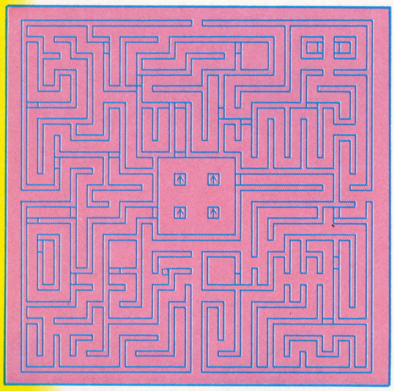
見つけた剣は、すぐに装置して敵に備えるのも忘れずに。

さあ、ドワーフの造り出した最終武器は手に入った。もう恐いものは何も無い(?)。この剣を手にしたからには、エルダーアインもエルフの世界も絶対に掬って見せるゾ!!

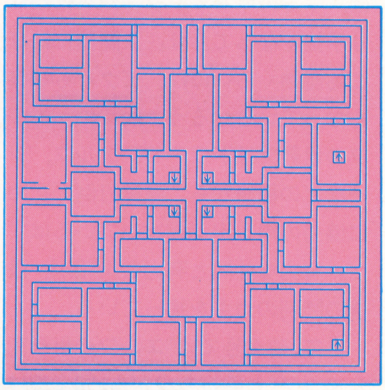
さまよえる塔（エルフの世界）

神の剣をドワーフたちが鍛え直したという伝説の〝聖なる剣〟は、どうやらその力を恐れたドワーフたちが、〝さまよえる塔〟に隠したようだ。エルフの世界のリム・ワールドを文字通りさまよう塔を、見付け出すことができるのだろうか？　そして、その中に入るには？　そして、〝聖なる剣〟は、果たして魔神に有効な打撃を与えることができる武器なのだろうか？？

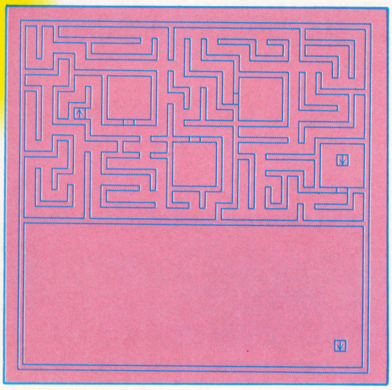
1F



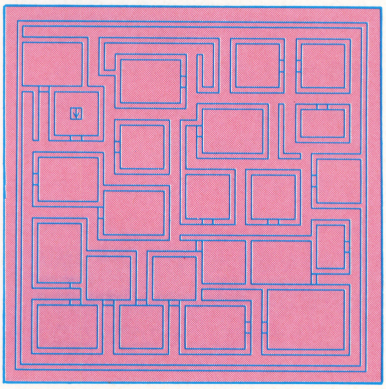
2F



3F



4F



さて、いよいよ魔神の世界への第一歩である(実は以前にも何度か来てはいるのだが)。伝説の剣がある以上、むざむざドラゴンあたりに敗けるものではない(筈だ)。と思っていたら、すぐにドラゴンのお出ましだ。しかし、やっぱり伝説の剣の力は強大だ。以前はかすり傷を付けるのもやっとだったドラゴンに、深手を与えるのも可能になっている。あとは耐久力の勝負だが、全員でかかれば大したことはない。魔神の世界で最も恐れられるドラゴンを倒したのだから、他の地上にいる怪物なんてへでもないのである。

この魔神の世界には、魔神城、火の塔、水の塔、土の塔があるが、実はエルフの世界の情報通り、最初の魔神城はダミーの物影である。しかし、この幻の魔神城の奥には赤き石が置かれており、手に入れる必要がある。

この魔神の世界は、溶岩が流れ出して、荒涼たる風影が続いているのだが、それというのも火の精、水の精、土の精がそれぞれの塔に魔神によって閉じ込められてしまっているからだ。赤き石、緑の石、青き石をそれぞれ火の塔、土の塔、水の塔に閉じ込められている精霊の所に持っていけば、これらの精霊は解放されるのである。そして、魔神城の真の姿が……。

さて、青き石であるが、これを見つけられないで困っているひとも多いのではないかと思う。確かにこの青き石を見つけ出すのは、このゲームの中で最も難しいのだ。

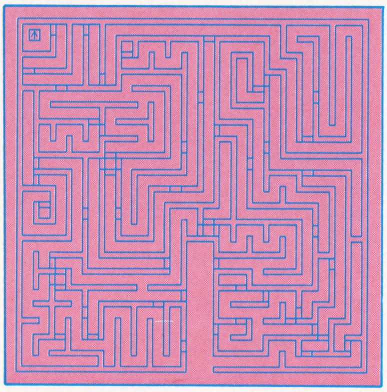
実は、この青き石というのは、人間界にあるのだ。それも、幽霊船の中にである。この幽霊船は、普段は海の中に沈んでいるのだが、ある場所であることをして呼び出すことができる。これは、目撃者の話をよく聞いて、話を分析することが大切。たとえば、幽霊船が現われた時にどんな音がしたとか、どこだったとか……。

というわけで、前々号の完全マップシリーズは、人間の世界も完全ではなかったのだ(指摘の手紙はほとんどありませんでした)。ここの最下層の船室にナイトがいて、青き石を守っているのだ!!

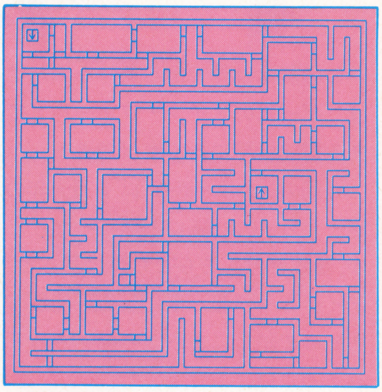
水の塔(魔神の世界)

魔神の世界は、地面には溶岩が流れており、火喰い竜のサラマンダー(弱いけどね)やドラゴンの類がウヨウヨする物騒な所だ。本来この世界は、魔神の侵入以前は水清く、山あおい美しい世界だったのだが…。この世界を元のように美しい世界にするのが魔神を倒す第一のステップでもある。そのカギを握っているのが各地に散らばっている塔。塔というのは、本来は物見に使われたが、人を閉じ込める牢の役も果たしているのだ。

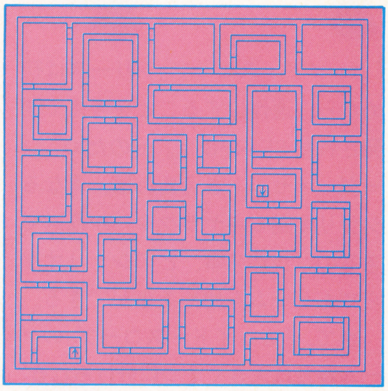
1F



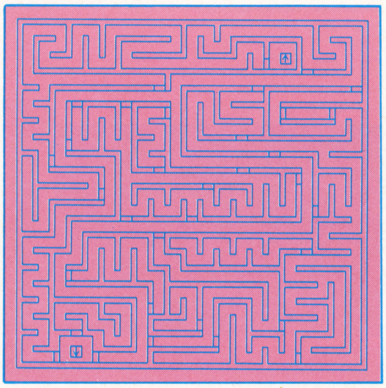
2F



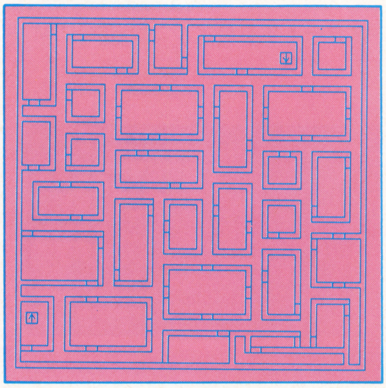
3F



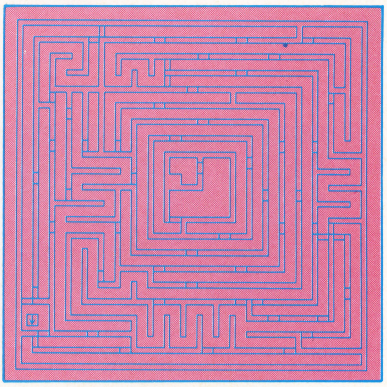
4F



5F



6F



カレイドスコープ シナリオ1「7万光年の包子たち」

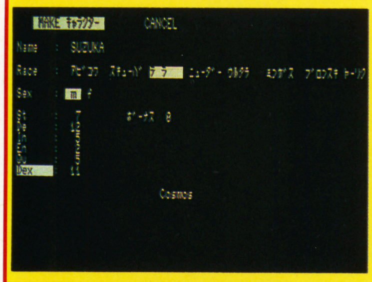
●メーカー名――ホット・ビィー
●機種名――PC88シリーズ、PC-98シリーズ、FM7/77シリーズ、X-1シリーズ



ストーリー

遠い未来、銀河系の大半は銀河運営連盟(ザ・オペレーションリーグ・オブ・ギャラクチカ)によって始められていた。「カレイド・スコープ」の舞台、オノト星域はその連盟の辺境に位置していた。オノト星域は、4つの恒星系、13の居住可能惑星からなっている。

さて、銀河運営連盟の管理下では、市民は階級で区別されていた。今回のシナリオでは、オノト星域でその第三市民の階級を手に入れるためのランキング・プレイが行なわれる事になったのだ。そして、そのランキング・プレイのために多くの惑星から人々が集まった。きみのパーティーもその中の一つだというわけだ。



キャラクターメイキング

「カレイド・スコープ」のキャラクター・メイキングはかなり複雑だ。又、人種ごとに特質があるのだが、この人種がファンタジーRPGとは全く異なるために、マニュアルを見ながらでないとよいキャラクターをつくる事は難しい。

同じ職業でも人種ごとにレベル・アップに必要な経験値が違うのも要注意だ。一般に、寿命の長い人種ほどレベル・アップに多くの経験値を必要とする。ただし、キャラクターは、ゲーム中に歳をとるため、寿命の短い人種は活躍できる期間が短い。

⬆カレイド・スコープのキャラクター・メイキングはウイザードリーを意識した本格的なものだ。

基本世界

「カレイド・スコープ」シリーズは初めから、連作にすることを考えて開発されたSF•RPGだ。そのため。ローダー・セットさえあれば、異なるシナリオ間でキャラクターが転送できるのは当然の事、どのシナリオからでもゲームを始める事ができる。

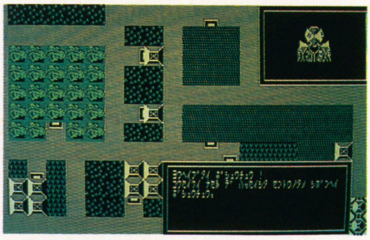
さて、「カレイド・スコープ」のゲーム舞台は大きく2つに分けられる。基本世界と冒険世界だ。どのシナリオでも、ゲームがスタートするのは基本世界からだ。

この基本世界である条件を満たせば、ゲームのメイン・フィールドである冒険世界に行く事ができる。

今回のシナリオ第一作「7万光年の胞子たち」では、軍に入隊するだけだが、基本世界をあちこち歩き回ると、アイテムや情報が手に入る可能性もあるので試しにあちこち動き回ってみるとよい。

今回のシナリオでは、基本世界は3つの星から成っており、ゲームをスタートする星アルコからは、DIMボウを使って、ラストールとセイという2つの星に行く事ができる。

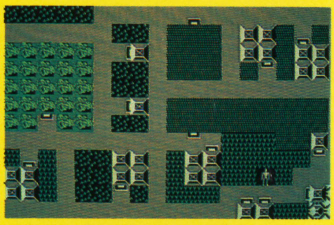
3つの星を十分に調査してから冒険世界に行っても遅くはないだろう。



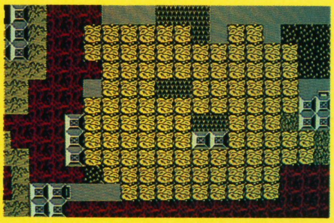
⬆軍に入らないかというおさそい。これに応じれば、すぐさま冒険世界へ行ける。

基本世界の3つの星

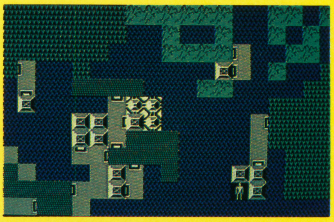
①アルコ



②ラストール



③セイ



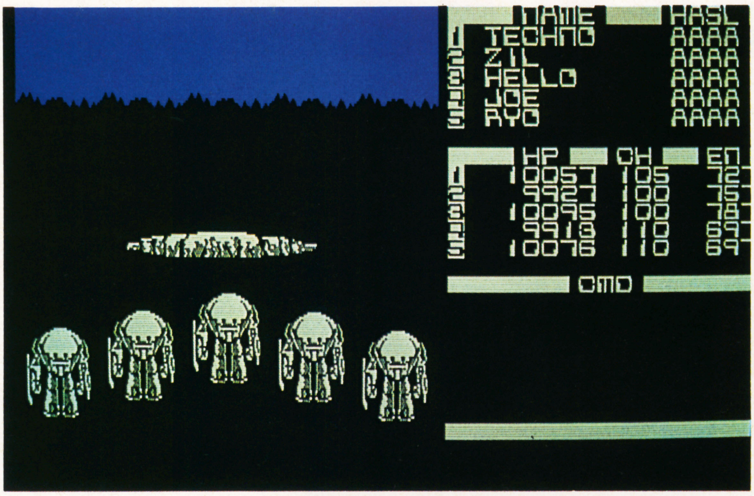
冒険世界

さて、冒険世界だ。ここでは、キャラクターは生身の体ではなく、パワード・スーツを着て行動する事になっている。このパワード・スーツはパーツを交換する事で、いろいろな能力を発揮するのだ。なんと、スカイジェットというパーツを手にいれれば、空を飛ぶことさえできる(ただし、飛べるのは、戦闘モードとクローズスペースでのみ)。

プレイヤーが最初にいるのは、イースタン・ベースという基地だ。ここからパーティーを組んで出撃すると、オープンスペース１に出る。

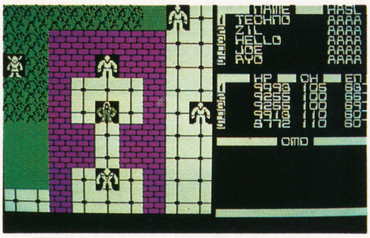
オープンスペースでの表示方式は、プレイヤーの背後からの視界を３Ｄであらわしたもので、このシナリオの売り物の一つだ。しかし、この表示方式は自分の向いている数ブロックしか視界に入らないため、現在位置をつかみにくいのだ。その上、このシナリオでは、自分の現在位置を知る事はおろか、向いている方向を知る方法もないのだ。そのため、マッピングはかなり難しい。

さて、このゲームでは、敵と遭遇すると戦闘モードにはいる。この戦闘モードはウルティマによく似ているが、「カレイド・スコープ」では、リアルタイムに時間が過ぎていくというわけではないので、より戦略的にじっくりと考えながら戦う事ができる。強力なチェンジ・パーツを手にいれれば、この戦闘が有利になるのは、言うまでもない。



カレイドスコープご自慢の３Ｄ表示のオープンスペース

このオープンスペース１には、ゲームを進めるポイントとして、２つのシティと、３つのクローズスペースと呼ばれる場所がある。



⬆ＣＩＴＹでは情報やアイテムを手にいれる事ができる。ここでは社交性が重要。

この２つの場所に入ると、表示はウルティマのようなバーズ・アイ・ビュー方式で、キャラクターを中心に背景がスクロールするようになるのだ。

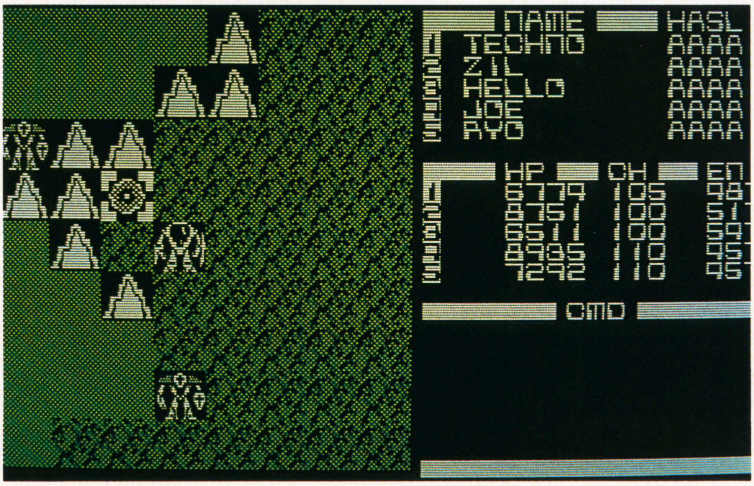
さて、このシティでは、ゲームを進めるのに必要ないくつかのアイテムと情報を手にいれる事ができる。

シティ１では、シルバープレート、ゲート１を通過するためのナンバー、地酒、鍵が、そして、シティ２では、ゲート２を通過するためのナンバー、鍵、十字架が手にはいるのだ。なにをどうすれば、これらが手に入るかは、ここでは教えられない、自分で考えてくれ。

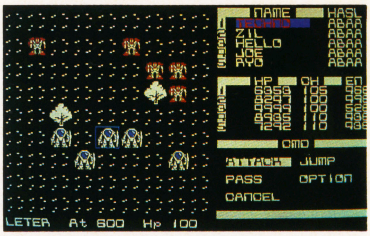
ただし、１つ注意したいのはパーティのなかに社交的なキャラクターがいないと、シティの人々と話をする事もできないという事だ。パーティを組む時にそれを忘れると、シティに行っても無駄骨になる。

クローズスペースには、工場があり、パワード・スーツのチェンジ・パーツを手に入れる事ができる。このチェンジ・パーツは強力な武器で、ゲームを終えるには絶対に必要だが、ここには、オープンスペースとは段違いの強力な敵がウヨウヨしているので、慎重な行動が必要だ。

来月は、このクローズスペース１のマップを紹介する事を約束しよう。



⬅クローズスペースでは、チェンジ・パーツが手に入る



⬆バトル・モードでは戦略的な思考が必要。逃げるが勝ちという事もある。

ロストパワー

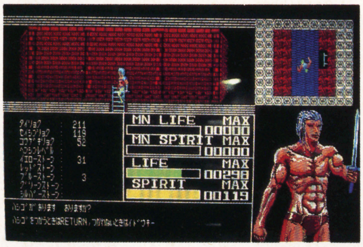
◐メーカー名――**ウインキーソフト**
◐機種名――**PC−88シリーズ**

この「ロスト・パワー」は、「アークス・ロード」を制作したウインキーソフトの作品だ。「アークス・ロード」が、比較的スタンダードな正統派ＲＰＧであったのに対し、このロスト・パワーは、オリジナリティあふれる不気味な味つけのソフトに仕上がっている。ＲＰＧファンなら見逃せない注目作品だ。

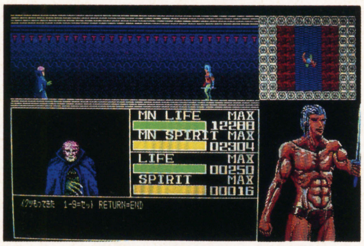


タイトル画面。タイザーが人間から、じょじょに、魔物に変身していくのが不気味

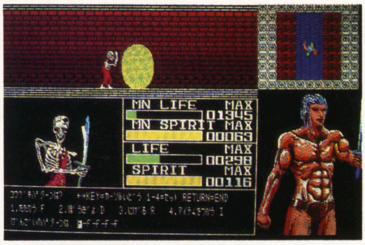
このゲームの舞台は魔界だ。魔界は、数人の力のある魔王によって、分割統治されている。かって、その魔王のなかに、タイザーという魔王がいた。タイザーは卓越した力で、魔界の王として君臨していたが、ある時、ゾルゲという魔物にだまされ、眠り薬をのまされてしまった。魔界では、他の魔物を食う事で力を増す事ができるのだ。そのため、ゾルゲは、眠っているタイザーの体を食らった。その事によって、ゾルゲは大いなる力を得る事ができたが、その心臓だけは食らう事ができなかった。そのため、ゾルゲはタイザーの心臓を魔界で最もいやしい存在である人間の体に封じ込めたのだ。



トラッパーは、イエロー・ストーンと引きかえに、体力を回復させてくれる。



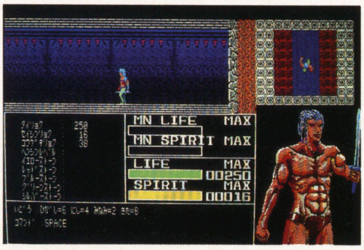
メイン・スクリーンは、移動につれてスクロールする。不気味な背景に注目。



これが超能力の１つ、バリアーだ。敵の攻撃を無力化する。

しかし、長い年月の間に、タイザーの心臓を封じ込められた人間は、自分の本来の記憶を蘇らせた。俺は、魔王タイザーだ。ゾルゲの野郎はタダじゃおかないぜ!! こうして、タイザーの復讐が始まった。

「ロスト・パワー」では、怪物との戦闘は、テンキーによる選択方式で行われる。戦闘モードでは、「ブラスティー」のように戦闘前に１度に５つの動作を予約する事ができるのだが、戦闘中に変える事はできないので、慎重な判断が必要だ。



階段がある。「ロスト・パワー」のダンジョンは、上に行くほど広く、敵が強くなる。

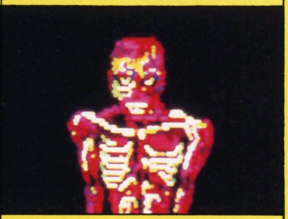
モンスターマニュアル

レベル・1

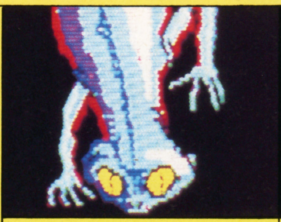

ジャゲル

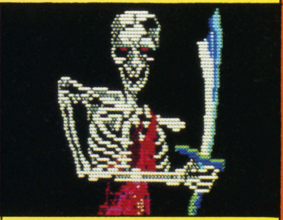

ジャック

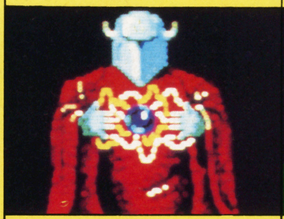

デラ


ジル

レベル・2


グルル


ズルガ

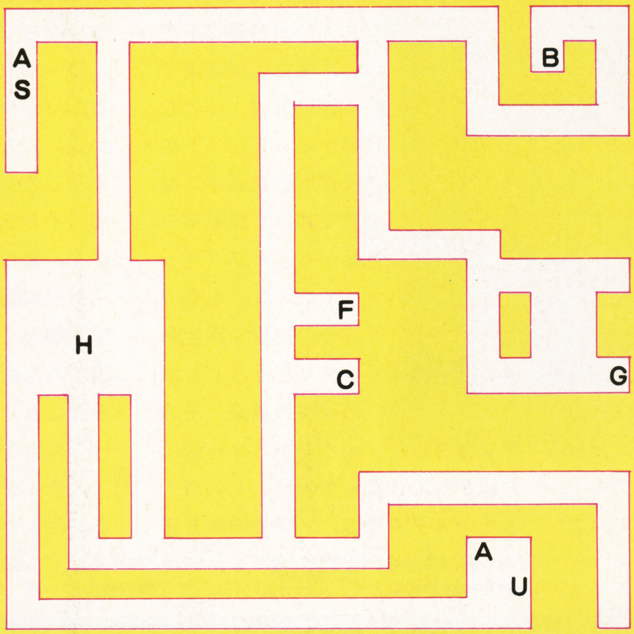

マヤ


コリン

このゲームでは、魔物を倒すとしばしば手にはいるイシが重要な意味を持っている。イシには、5種類の物がある。イエロー・ストーンは、ヒットポイントを回復してくれるし、レッド・ストーンは、解毒の効果がある。これらのストーンは飲む事によって、その効力を発揮するのだ。しかし、ゲーム序盤には、ストーンを消化する能力がないため、戦闘によって低下した、ヒット・ポイントを回復するためには、トラッパーにイエロー・ストーンを渡してヒット・ポイントを回復してもらうしかない。

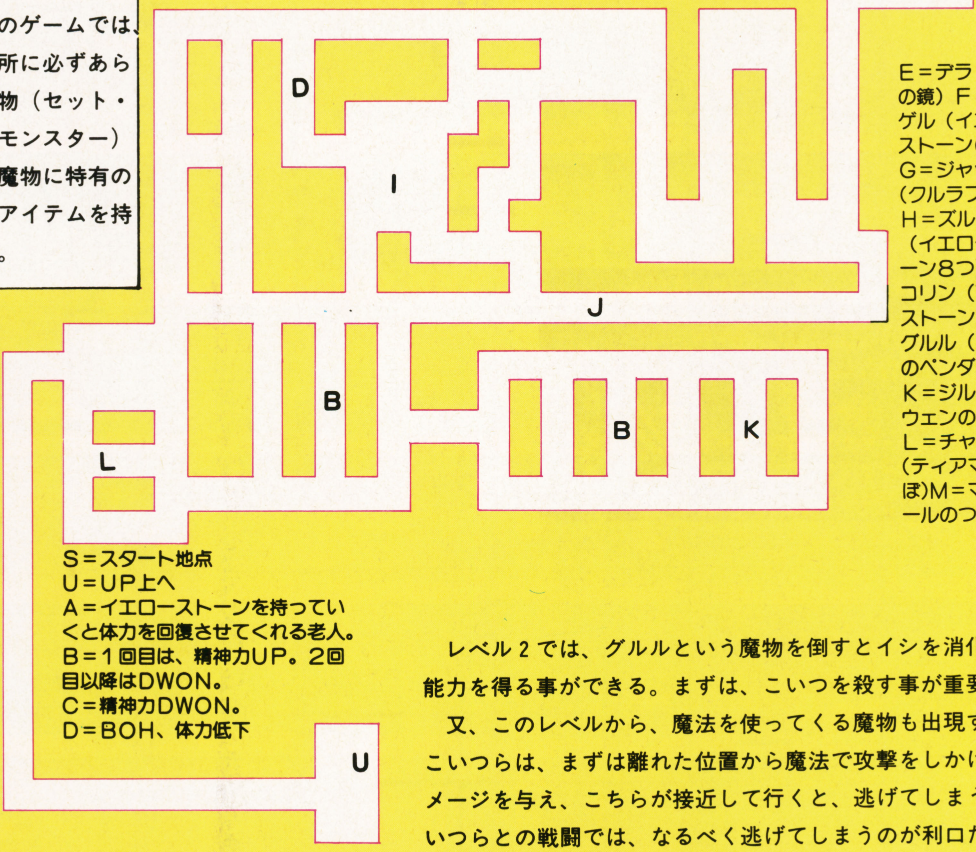
又、このゲームでは、特定の場所に必ずあらわれる魔物（セット・アップ・モンスター）は、その魔物に特有のマジックアイテムを持っている。

レベル・1



序盤戦では、ちょっと戦ってはトラッパーの所でヒット・ポイントを回復する事が重要だ。このゲームでは、レベル1での敵が、そう強くはないため、他のRPGに比べれば、殺される確率は低い。だが、弱いうちの深追いは禁物だ。プレイヤーには、経験値の数値は知らされないが、他のRPGとは異なり、レベルが小まめにあがる。

レベル・2



E＝デラ（エラの鏡）F＝ジャゲル（イエローストーン6つ）G＝ジャック（クルラフの剣）H＝ズルガ（イエローストーン8つ）I＝コリン（ブルーストーン）J＝グルル（ユリアのペンダント）K＝ジル（オルウエンのつるぎ）L＝チャクラ（ティアマトのつぼ)M＝マヤ（トールのつえ）

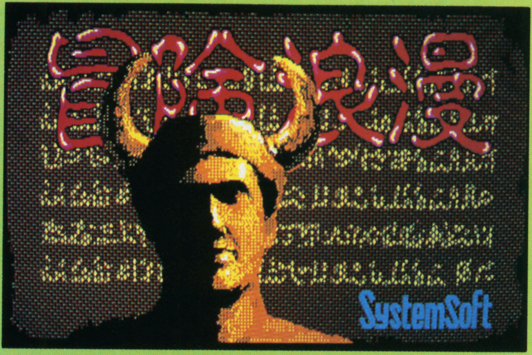
S＝スタート地点
U＝UP上へ
A＝イエローストーンを持っていくと体力を回復させてくれる老人。
B＝1回目は、精神力UP。2回目以降はDWON。
C＝精神力DWON。
D＝BOH、体力低下

レベル2では、グルルという魔物を倒すとイシを消化する能力を得る事ができる。まずは、こいつを殺す事が重要だ。

又、このレベルから、魔法を使ってくる魔物も出現するが、こいつらは、まずは離れた位置から魔法で攻撃をしかけてダメージを与え、こちらが接近して行くと、逃げてしまう。こいつらとの戦闘では、なるべく逃げてしまうのが利口だ。

冒険浪漫

◐メーカー名 —— システムソフト
◐機種名 ——— PC-88シリーズ



パッケージを見たときは、ウーム何だか、すごくヘビーなゲームだな、と思った僕だが、ディスクをブートしてひっくりがえってしまった。この冒険浪漫というゲームは恐ろしく軽いムードのゲームなんだ。

主人公の名前はドタ。バイオ関係の科学者である彼の父は、ふとした事から、チベットの古代都市の発掘中に謎の死をとげた探険家の遺品から、「アブドリュラノギグィコ」を見つけ、その秘法で新生命をつくりだそうとした。

ところが、この研究の結果、その町は復活したバイオモンスター達に占領されてしまったのだ。そのバイオモンスター達は、ドタの両親と恋人をリェー・ルーの棺に監禁してしまった。その彼らを助け出すためには、4匹のトルゥーダの怪物を倒さねばならないのだ。

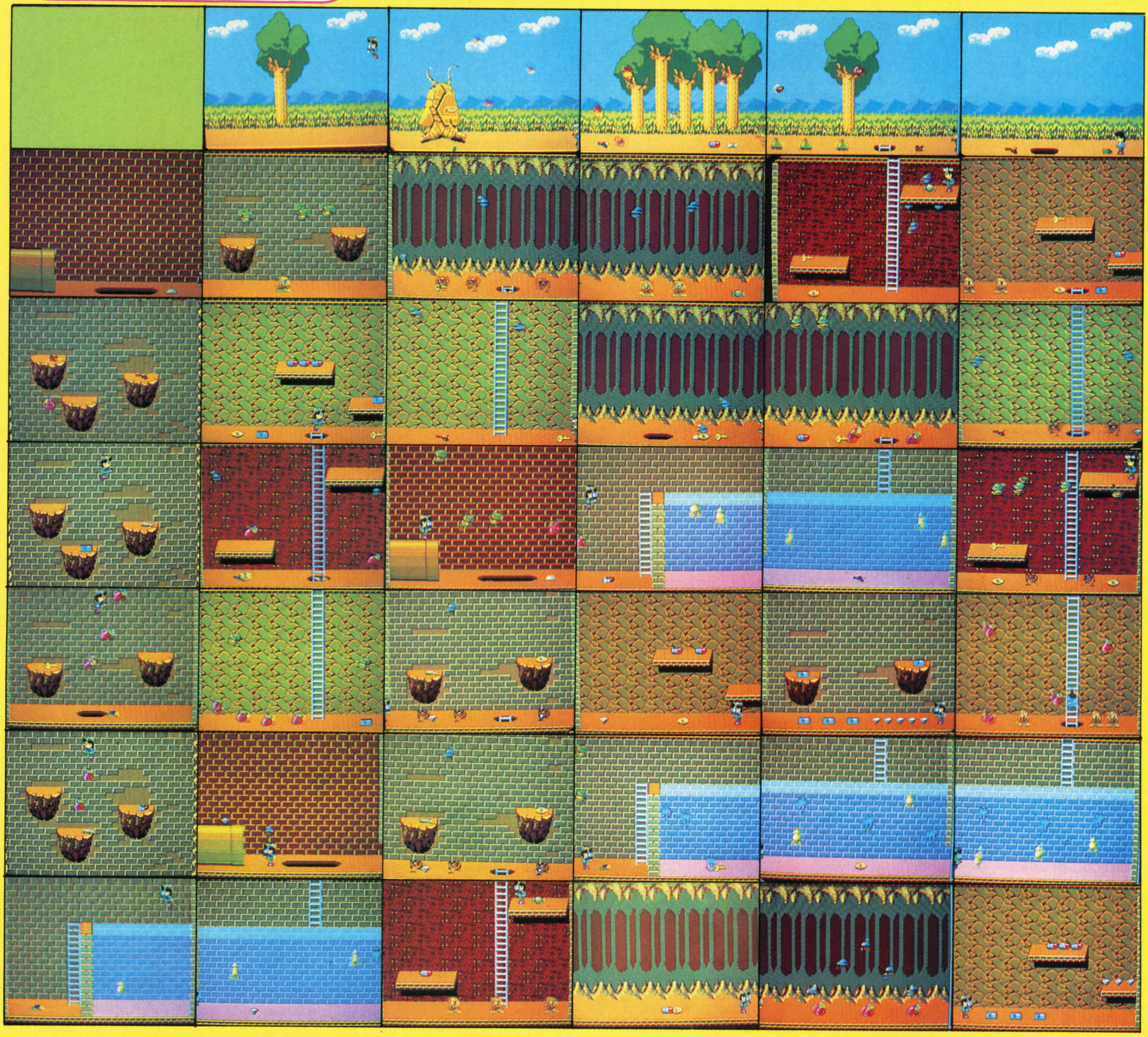
ウーム、ストーリーはヘビーである。パッケージもヘビーである。しかるに、この軽い内容は何なのだろう？このゲームは、その軽さにおいてハイドライドを遥かに凌ぐ。とにかく、楽しくプレイできるゲームだ。

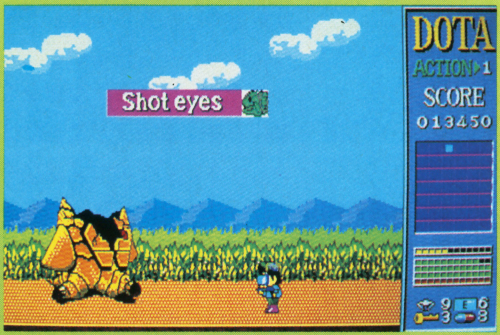
ゲーム画面のグラフィックは、かなり細かく美しい。この画面は、通路があれば画面の端に行くと、隣の画面にきりかわる。おのおののステージの広さは、7×6画面だ。

ステージは、全部で4ステージある。おきまりのパターンだが、それ

第1面

第1面の舞台は、地下だ。地下といってもダンジョンじゃないし、薄暗い世界でもない。明るい世界のなかで、ユーモラスな怪物がウジャウジャ襲ってくる。





ぞれのステージに1匹ずつ最強の敵がおり、こいつを倒せば1ステージクリアーだ。このゲームは、リアルタイムＲＰＧとしてスピードがそう速いものではないため、アクションゲーム的な難易度は、そう高くない。

このゲームでは、アイテムの種類がとにかく多い。そして、それらはあちこちにゴロゴロしていて、実に安直に手にはいるのだ。それらのアイテムの持つ効果は実にユーモアの効いたものばかりだ。その1例がウチワだ。こいつであおぐと、敵が遠くにフキ飛ばされてしまうのだ。ただし、敵へのダメージは全くない。

敵と戦うためには強力な武器を手にいれる事が最優先なのは言うまでもない。武器には、接近戦用のナイフの他、ピストル、光線銃などの飛び道具がある。戦闘を有利にするには、飛び道具は絶対に必要だ。

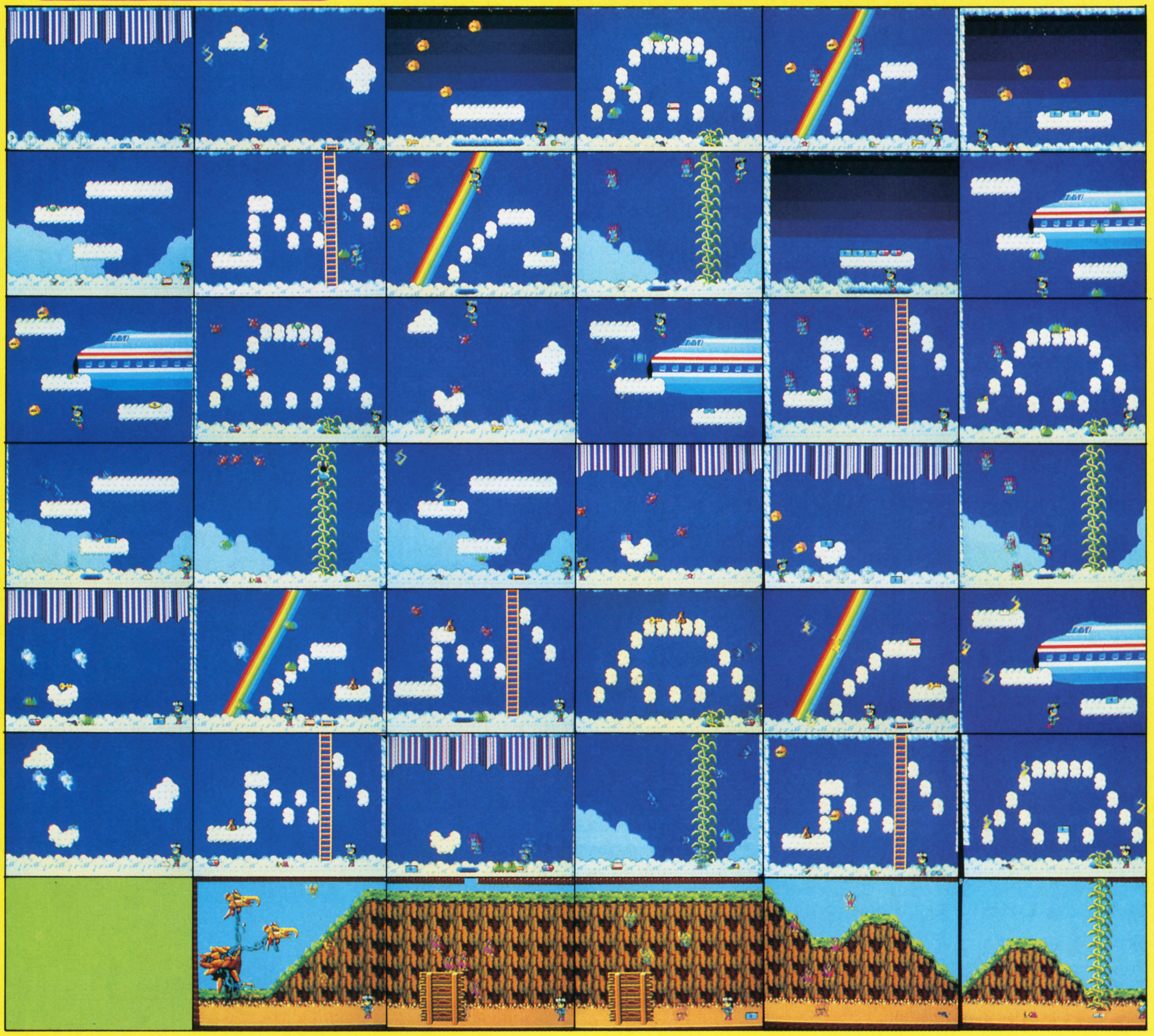
これらの飛び道具は、手に入れた時は、エネルギーがいっぱいだが、使用するたびにエネルギーを消費するため、その補充のためのエネルギーカプセルを上手に取る事が重要だ。

このエネルギーカプセルがどの武器でも同じなのがどーにも安直なのだ。その安直な軽さが、また、良かったりする。プレイして楽しければ、つまらない理屈はいらないぜ、というわけだ。

今回マップを紹介している第1ステージは、地下が舞台であり、第2ステージでは、空が舞台となる。この第1ステージの最後の敵は角と目が弱点なのだ。こいつと戦う時は、空を飛ぶ事のできる羽根付き帽子を持っていたほうがベターだ。

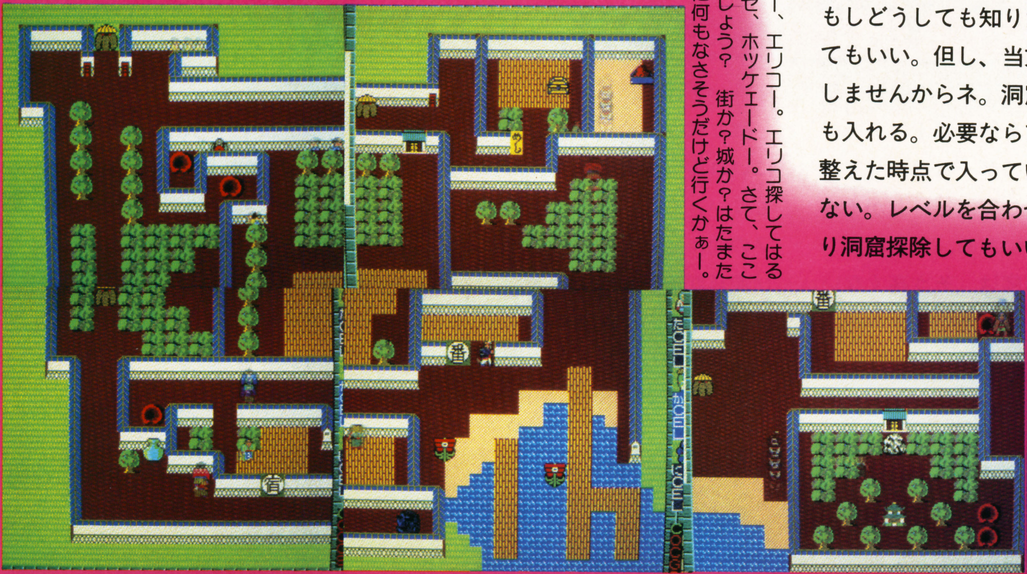
第2面

第2面は舞台が空中に移る。軽いＢＧＭに乗って、第1面とおなじくウジャウジャと敵が出現する。どーにも、ユーモラスで戦いにくい相手だ。



TIMEEMPIRE
タイムエムパイヤ

◎メーカー名――〈株〉光栄
◎機種名――PC8801mkIIシリーズ



⬋エリコー、エリコー。エリコ探してはるばる来たぜ、ホッケエードー。さて、ここはどこでしょう? 街か? 城か? はたまた……。別に何もなさそうだけど行くかぁー。

ストーリー

行方不明になってしまった恋人エリコを探して、キミは日本を駆けめぐらねばならなくなった。そして、キミのエリコ探しが始まった。こんなに広い日本を、江戸、新潟、仙台、東日本、九州、下関、西日本、大阪、青森、盛岡、会津、名古屋……とキミは必死で探し続けて来た。ここまでが前号のタイムエンパイアだった。

じゃ、あと残った地は？　というと、そうなのだ。北海道が残っているではないか！ こんなこと小学生でもわかることだぜ、ホント。

というワケで、今月はその北海道篇といってみよう。この北海道についてはまた他誌ではどこもやっていない。このワープが1番最初に掲載することになる公算が大だ。それだけにどこまでやったらいいのかっていう点で難しいが、ま、とりあえずザーッと行ってみようと思う。

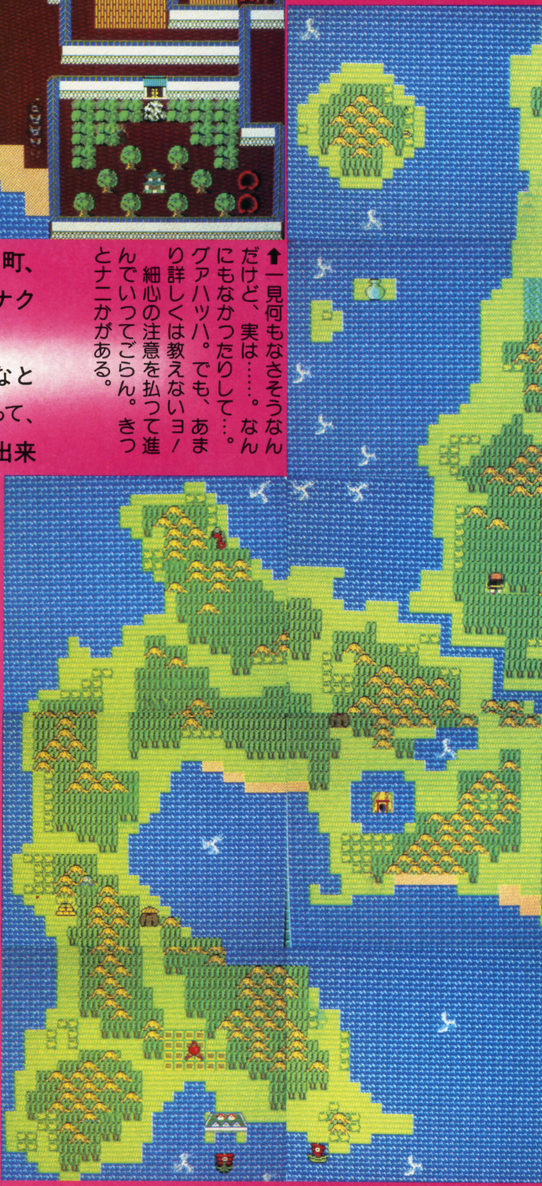
まず、城の中へ入る。城っていっても別に大したものはない。ここはあまり神経を使わない方がよい。町、城下町か？　ここも別にツツガナク通り抜けてよかろう。

肝心なのはこれからだ。無駄なところでエネルギーを消耗しちまって、ここぞ、という時瞬発力を発揮出来ないんじゃナンニモナラナイゾ。その時のために、力の配分を考慮した動きをしようぜ。

いよいよ町を通り抜けて、外の道へ出る。小道とか山とか、外へ出ちゃったら、とにかく進めるところをドンドン進んじゃおう。野を越え、山越え谷越えてェ～っていう歌があるじゃないか。あれ式にじゃんじゃん行ってみよう。まだまだ体力だって充分余力があるはずだ。若いだろう。こんな所でウロチョロしてたらエリは見つからなくなるゼ。

そうして歩き、進んで来ると洞窟に行き当たる。オットー、この洞窟はちょっとばかり気をつけた方がいい。うかつに入ったりしたらやられてしまうことになる。なぜなら警戒を要するモノがここにはいるからだ。そのモノはなんであるか、ここでは言わない方がよいだろう。それはお楽しみってワケ。もしどうしても知りたいなら突入してもいい。但し、当方は一切保障はしませんからネ。洞窟なぞはいつでも入れる。必要ならアイテムを充分整えた時点で入っていっても遅くはない。レベルを合わせてからじっくり洞窟探険してもいいじゃないか？

ここへ来るには、1つの目安



⬆一見何もなさそうなんだけど、実は……。なんにもなかったりして…。グアハツハ。でも、あまり詳しくは教えないヨ！ 細心の注意を払って進んでいってごらん。きっとナニかがある。

を立てて来るのがヨロシイようで…。その目安というか見当というか、とにかく、そんな感じで北へ北へと進めば先が徐々に見えてくるようになっているから、あまりクサらずに行くことだ。

本州篇では落ちているのを探しまわったり、城下町には店がたくさんあったのでとにかく戦さに勝つには腹ごしらえ、とばかりにバリバリ食ったりしたものだ。

だが、この地ではすでに城下町は通過してしまったのでそんなことしてる場合じゃない。それにしても、ホント、デッカイどぉ、ホッカイドウ(つまんないどこかのコピーなんか言ってないでもう少しマシなこと書いてくれよ！)この広い北の大地をむやみやたら進んで大丈夫なのかしら？ もちろん、ただただ平穏無事に通過出来るワケじゃない。途中には強いがいきなり襲ってくる場合もあるし、そのうち体力も消耗してくる。第2号でも述べたが、あんまり気持ちだけ先行してもイイ結果は決して出ない。それに、無意味な闘いは極力避けた方がよい。こんな広い土地でも誰か必ずいるものである。未知の人でも、どんどん話しかけて情報なりわからない事などを聞くようにした方がベターだョ。

それともう1つ頭に入れておいて欲しいことは、いくら広いからといって野放図に行動しないことだ。大胆ななかにも細心の注意を払った動きが要求されてくるから、ちょっとした人、建物、落ちているものでも、オヤッ、コレは何かあるんじゃないのかな？ という意識を常に持って行動することだ。

それにしてもこの「タイムエンパイア」は幅が広くて奥が深いゲームだってことが、ここ北海道まで来てようやく理解出来たような気がする。そういう意味じゃ、ホント、構成的にもストーリー展開上においてもスケールのデカさをつくづく感じちゃったね、オイラ。

別にヨイショするわけじゃないけど光栄さんの製作者は発想がダイナミックというか、大胆な企画をたてるというか、感心しちゃうネ。

これで終ったわけじゃないョ！まだ○○が残っているし、今回だって不充分だったので次回に期待してネ。



➡さて、ハテ？オレは迷い子!? 大丈夫だって心配ずんなよ！ ここも割合重要なアイテムが隠されているところ。何かは教えないけど、建物の近くに行くときはそれなりに、よーく気をくばりをして進んでちょうだいネ。ひょっとしてデッカイ獲物にあたるかもネ。



⬅こうして見ると、ホント大きいネ北海道ってとこは。函館から札幌そして網走、稚内、おまけに礼文島まで行かなきゃなんないのォー。こりゃ大変だ。果してこの北の地でキミはどんなドラマを展開するのか？ 来月号でできたらまた詳しくやりたいと思ってるけど、キミの必勝法など送ってくれたまえ。

RIGLAS

リ グ ラ ス

◉メーカー名――**ランダムハウス**
◉機種名――PC-88シリーズ、X-1シリーズ

ストーリー

前号「ワープ2号」ではこの「リグラス」の前半から中後半までの概略的なところまでのストーリー及び必勝法を掲載したんだよネ。こんなことは別にワープの読者だけじゃなくともマニアの君なら知ってると思う。

でも、この号より月刊になったのでこのリグラスももうちょっと突っ込んだ形で部分的な必勝法を載せることが出来ると思うよ。

前置きはこのくらいにして、さっそく内容に移ろう。

ミリア人とガルト人の抗争の中ではみ出し的存在として生きたオズボーン族。戦禍に荒廃した虹の惑星リグラスに再び自由と平和をとりもどすため、タブーとされていたベルジュナの秘密を求めて、,リグラスの謎を説き明すべくこの物語りの主人公のメイは果てしない苦難の旅へ出た。スタートしてすぐに黒い服を着た僧侶に会うとベルジュナ寺院にいる王様に会うために砂漠の星という宝石が必要だという。この砂漠の星という宝石を手に入れるまでにも実は大変だったんだよネ。うっかりしているとかまれてしまう茶色の犬やライオン、チョウチョなんかはまだいいとしても当たるとダメージを受ける無法者、有金を持って行かれるコジキ、そして殺したら大変という僧兵……それこそ早くも苦難が続く。だが、世の中、いや、ゲームの中には悪い奴ばかりではない。いろいろと良い人たちだっているんだぜ。元気にしてくれる水くみの少女、楯や命の薬を売る商人、指輪をくれるおばあさん、城への秘密の抜け穴を開いてくれる酒場の人etc.我々の社会でも同じことが言えると思うんだ。何事も自分1人の力では物事はうまくいくもんじゃない。たとえ小さなことでも直接間接的に周囲のいろんな人の協力や助けで成り立っているんだよネ。ウヌボレは墓穴を掘るゾ。

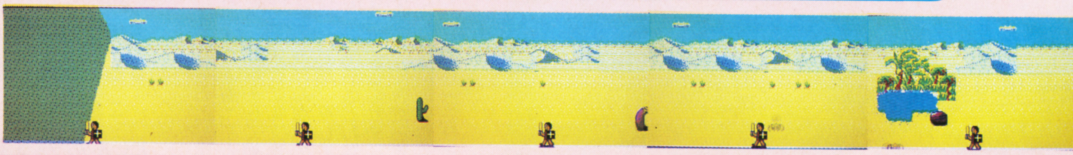
さて、いよいよ砂漠に入って来た。入るとスグ、廃墟の前にいる魔導士(ヨガ仙人)に出会う。この人は親切な人で、花をあげると王様に会えるという宝石をいただける。ゲーム開始などはこの宝石を手に入れるためには相当の困難を予想していたが思ったより意外に早く入手出来たネ。もちろん、ゲームをやる人の腕にもよるがネ。いや〜、君のことを言っているんじゃないからネ。この宝石をいただいたらスグに砂漠を出よう。

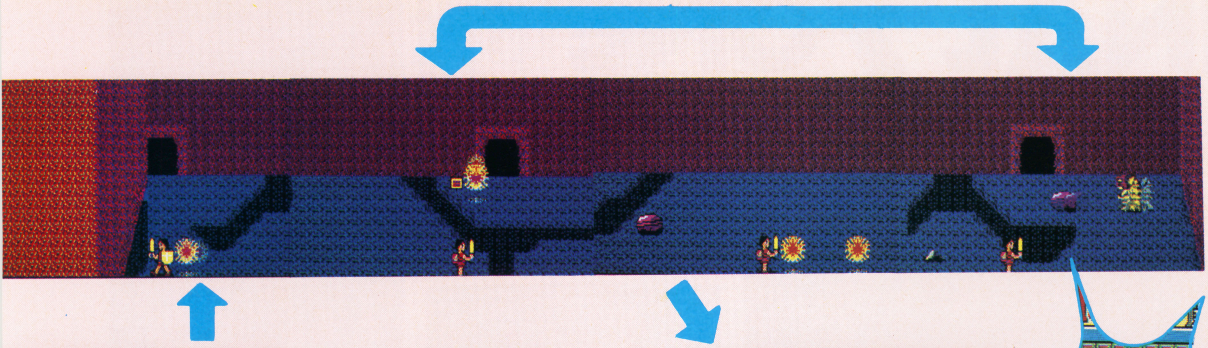
砂漠の入口にはなにやら人がいる。この人はなにをする人ぞ！この人も無用の人ではない。ゲームの前の方で壺を買ったね、この壺に水くみの少女から水をもらったんだけど、その水がここへきて役に立つのだ。その水をあげるとこの人から指輪がもらえ、この指輪を酒場の人に渡すと、ボクたちの目指す第1の目的場所である城へ通ずる秘密の通路を開いてくれるのです。そうしたら迷わずに城の中に入り、王様のところへ行こう。あとは説明したよネ、そう、あの砂漠の星を王様に渡せばいい。もうすぐ後に君の前にミイラが現われていろいろ君の行手をさまたげるかと思う。そのミイラが今後是非必要になってくるカギを持っている。但し、そのカギはこのミイラを倒さなければもらうことが出来ない。じゃあどうすればこのミイラを倒すことが出来るかって？　この際だ特別に教えちゃおう。なんちゃってモッタイぶってるけど、なんのことはない、砂漠の星を王様に渡すだけでミイラから身を守りカギをもらえるというお守りがもらえるのだ！これで廃墟のどこでミイラと出くわしてももう平気の平左(へいざ)だ。この段階で、もし君がダメージを受けていたならば、傷やダメージが大きく広がらないうちに早めに回復しておくことです。放っておくと命とりになって、ハイ！ゲームオーバーってことにもなりかねないからネ。でも、この少女、あまりしつこく当たるとスコアが減るのでほどほどにすることです。この少女、寺から出るとおじいさんに変わるのであらかじめ知っておいてもアワてずにすむヨ。もちろん、このおじいさんもダメージを

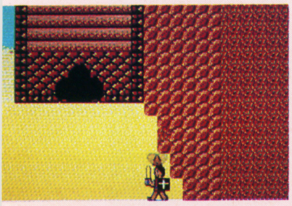
サバクの岩穴1



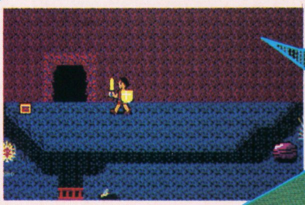
サバクの岩穴2

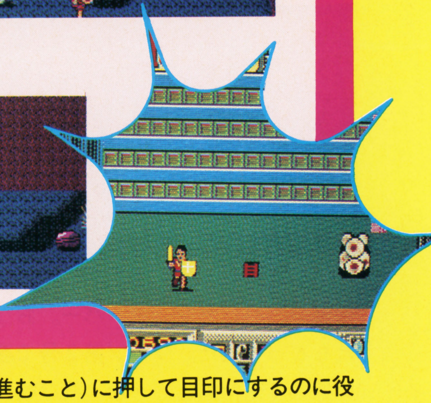






ゲームの特色でもあるんだけど、とにかくここではどんどんスクロールしていく。砂漠や廃墟も例にもれない。広く奥が深い。モンスターやライオンなど倒しながら極力自分のダメージを減らさずに、必要なものを取り入れ入口なり、出口を求めてグリムスの廃墟に行くことにする。ポイントは途中にあるオアシスを有効活用すること。





受けた時元気にしてくれたりして同じ役目はしっかりしてくれますゾ。

砂漠に入ってすぐの所にサボテンが立っている。そのサボテンを切ると中からサボテンの液やらぬローソクが出て来る。これはもうすぐ行くと岩穴に入るがその時のため。この岩穴には炎やブヨブヨしたモンスターが動き回っている。炎は突然現われたかと思うとしばらくして消えていったりするが当たるとダメージを受けるので注意すること。ダメージを受けたらオアシスに入ること。

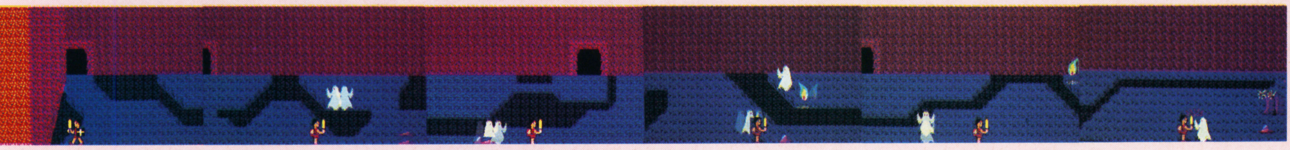
近くの岩穴には岩石魔人がいるがこいつをやっつけるとLIFE＋１とクリスタルが入手できるし、別の方の扉のところの岩石魔人をやっつけるとカギがもらえる。但し、この近くには白色で目だけが赤いユウレイがいる。コイツは水を持ってないと殺すことができないので充分注意すること。水はくれぐれも大切にしておくに限りますナ。カギさえ入手出来ればこんなところ早く出た方がいい。砂漠から出、キスを３回すると話をしてくれるというレミ王女のいる右側の入口に行くと扉が開く。

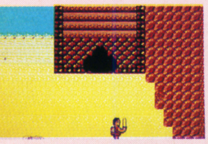
余談が多すぎちゃった。そろそろこれからのポイントを大急ぎで話しちゃおう。ゴメンナサイネ、本当に。

レミ王女の時は右側の入口だったので今度は左側の入口を開けてみよう。そこには王様の前で踊っている２人の女がいる。そのうちの１人の女が君にスタンプをくれるのでこれは有難く頂戴しておこう。これはさらにもう１つの迷いの部屋の入口に入ったとき(中に入ったらまっすぐに進むこと)に押して目印にするのに役に立つんです。ここである動作というか動きをすると光のカードが出て来るが、ヒントはこれくらいにしておこう。いずれ次号あたりでも機会があれば光のカードの周辺のことをじっくりやってみたいので…。

ここでは、スタンプの前からとりあえず外へ出よう。さあて、次なる進入場所はグリムスの廃墟だ。

オットー、トントントンとここまで来ちまったけどここまで来る途中には毒液を飛ばすモンスターやらアリ地獄といったクセモノや危ない場所がいくつかあるので注意することだ。毒を飛ばすグリムスはいきなり攻撃してくるので、横にだけは絶対行かないようにした方がいい。まだまだ説明不足だが次号を読んでくれ。



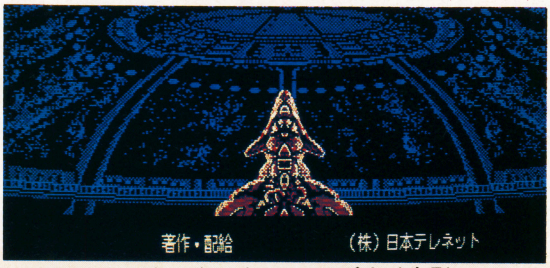


ここまでは確かに出て来る相手も、ほとんどダメージを受けることのないようなチョウチョやライオンといった弱い相手だった。やっつけるだけでLIFEが増えた。だが、いよいよ砂漠入口だ。王様に「砂漠の星」を渡して、ここからゲームが始まるといってよい。アドバイスとしては、入口から入る前にまず、少女から水をもらっていくことを忘れないようにしなくてはならない。これは後になって絶対にトクすることになる。どのような得をするかはお楽しみに…。砂漠内の旅人、小人、ヨガ仙人、少女たちとの出逢いを大切にしておいた方が展開が楽ですよ。

FINAL ZONE

ファイナル・ゾーン

◐メーカー名――〈株〉日本テレネット
◐機種名――PC-8801mKIISR／FR／MR専用



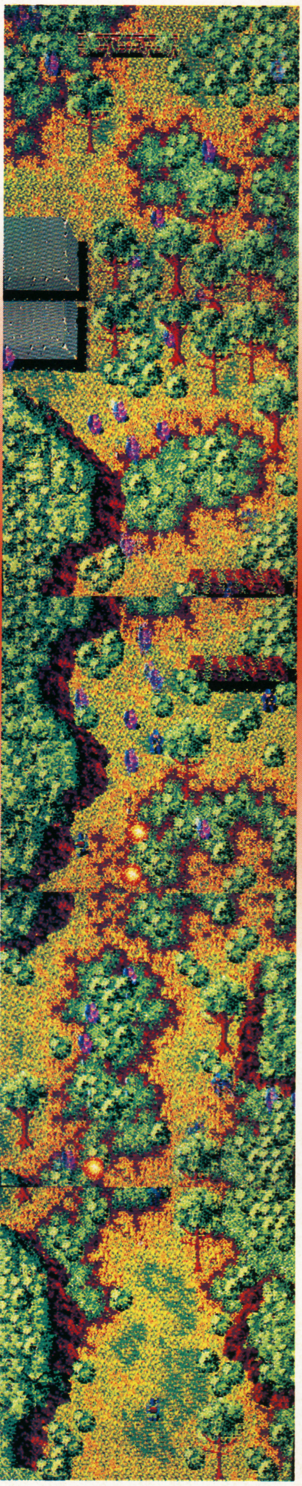
ジャンジャジャジャジャーン。ボウイ大尉、ジョー、モモコ、ハンセン、ボンバー。おなじみの顔ぶれがまたもどって来た。ワープ第2号で凄烈なバトル戦を戦い抜いて来た強者どもが、再び第4面――草原地帯へやって来た勇者どもだ、ここまで来たらもう徹底的にやるっ気ゃあない。隠密同士、死んで骨ひろう者なし！死んだって止めることなど出来ないんだぜ！覚悟しろヨ。

第4面は今までと異なり、戦う空地のスペースがあまりなくて、視界が不自由だ。草木がうっそうと繁り、それが邪魔でこちらの動きも探られないかわりに相手――敵の動きも見えない。1～3面を勇敢に勝ち抜いて来たキミのことだきっとやってくれるだろう。

まず、ここでも隠された武器を探ぐり出し、それらを有効に、特徴に合わせて使うことだ。ここでの地形もまたそうとう入り組んでいる。敵との空間の中で身を隠すものがあるからといって、2～3人でゲリラ的に突入してもよさそうな状況だが、それが落とし穴。部下を連れずにボウイ大尉1人で突入してみた方がベターだ。ヘタに部下を連れていくと足手まといになるだけだ。足場、視界が悪いだけに今まで以上に困難な闘いになる。それに、この4面では特に頭の中に入れておかなければならないことがある。それは、このあたりからキャラが見えにくくなる、ってことだ。

もう1つ重要なことがある。このへんでモモコの正体が徐々に明らかになって来るっていうことだ。でも、まだ完全には明らかにはならないで若干の謎は残している。攻略法としては、やっぱ残念ながら、さき程も述べたが隠れアイテムを試行錯誤の突撃パターンの中から出来るだけ早く見つけ出すことだ。あとは、出来るだけ敵の弾を避け当たらぬ様に前進していくこと。それこそ、地を這ってでも相手に立ち向っていくっきゃない。撃って撃って撃ちまくるところに道は開ける。

➡第4面は草原地帯だ。第1～3面まで息つく暇もなかったバトル戦がまだ続く。ここまで来たらもう、ちょっとやそっとじゃ止められないところまで来た。あとはヤルっ気ゃない！

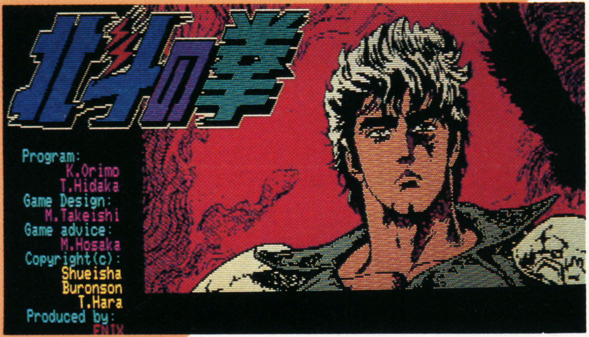




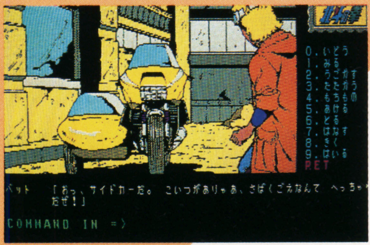


北斗の拳

●メーカー――エニックス
●機種名――PC-88シリーズ



ストーリー

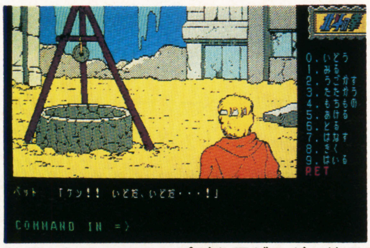


サイドカーをよく見て、○○を開けるときっとプラグが発見できるはずだ。

このソフトでは、ケンシロウの最愛の女(ひと)ユリアを連れ去ったシンを倒すまでの物語が語られる。マンガでは最初のハイライトシーンだ。

シンはサザンクロスにいる。ケンシロウはバットとともに、サザンクロスへ向かった。

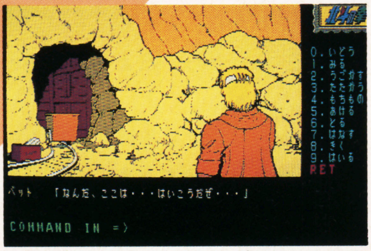
サザンクロスの手前にある村に立ち寄った2人は、ここでサイドカー



井戸に入るにはロープが必要だ。が、他でも使うので使いっぱなしにしないように。

を手にいれる。このサイドカーでサザンクロスに乗り込むこととなるのだが、このままでは動かない。この村で、サザンクロスで戦うためのアイテムやサイドカーを動かすために必要なものを調達しなければならないのだ。

最初に訪れた廃車置き場には、おいしそうなものがゴロゴロしている。このなかで水をくめるものを拾って



この廃鉱にはダイナマイトがある。これはガソリンスタンドで必要となるぞ。

おくと便利だ。たとえばラジエーターなんていいんじゃないかな。

ゴミ捨て場についたら必ずロープを手に入れておこう。これはもっとも活躍してくれるアイテムなのだ。

このロープは、井戸を発見するとすかさず使用することになる。井戸のなかには都合2回入ることになるはずだ。

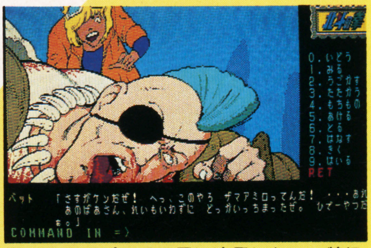
ここまで来る間に、キミはおそらく最初の敵アイパッチに出会っているに違いない。敵に遭遇したら、逃げ出すようなことがあってはならない。戦いのみが活路を開く。敵との戦いは秘孔突きだ。相手の防御の拳をさけながら、的確に敵の秘孔を突けば勝つことができる。ではどこが敵の弱点つまり秘孔かは、村の人間との会話などからヒントが得られるのだ。

やがて、小屋にたどりつく。この小屋の中になにがあるか？ それは小屋のわきに咲いている花を見るとわかる。

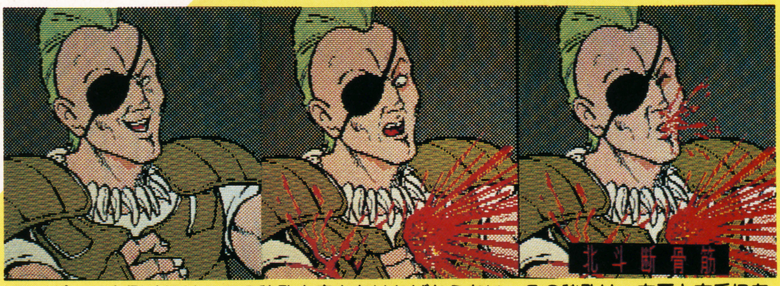
ただしケンシロウがバットに命じてなにかをさせるというコマンド方式をとっているため、バットがいいかげんな見方をすることがしばしばある。この花の場合も1度だけでは何も発見できないかもしれない。1度でだめなら2度、3度…なのだ。調べると、中に水があることが判明する。中に入るにはどうしたらよいか？ いままでに手に入れたアイテムと相談した結果、小屋を燃やしてしまえばいいと気がつくのはたいへんなことかもしれない。もし、マッチと紙幣を持っていなかったら、酒場とゴミ捨て場へもどろう。そしてここでラジエーターが役に立つ。

井戸の近くや廃虚では子供やばあさんに出会うからしっかり情報を仕入れておこう。特にばあさんにはサザンクロスのことを聞くように。

ガケにいる3人組を倒し、酒場で食料を調達したらいよいよサザンクロスへ。サイドカーのところへもどろう。



倒れたアイパッチの目に注目したい。特に眼帯の下にある右目は丹念に調べよう。



アイパッチを倒すには2つの秘孔を突かなければならない。その秘孔は、左肩と右手にあるのだ。また、ガケの3人組はそれぞれ1ヵ所ずつ秘孔がある。3人とも頭が弱そうだ。



アルファ

◉メーカー名 —— スクウェア
◉機種名 —— PC−88シリーズ、FM7／77シリーズ

私は、だぁれ？

「ブラスティー」の発売が遅れに遅れて、全国のゲーマーの怒りを買ったスクウェアだけど、その「ブラスティー」の発売とほぼ同時に、アドベンチャーゲームも発売した。

この「アルファ」は、これまでのスクエアーの代表作である「デス・トラップ」、「ウィル」などのベンソン・シリーズとは全く関係がないんだ。クリスっていう女の子を主人公にした未来を舞台とするＳＦアドベンチャーだ。

ここはどこ？私はだれ？　どっかできいたようなセリフだけど、わたしは、自分の名前がクリスだっていう以外は、ゼーンゼン思い出せないんだよね。

こまっちゃったなー、と思っていたら、何やらあっちでバクハツが起こったみたい。火事とケンカは大好きなんだナわたし（記憶をなくしてるくせになー）。ワーイ、見に行こうっと。

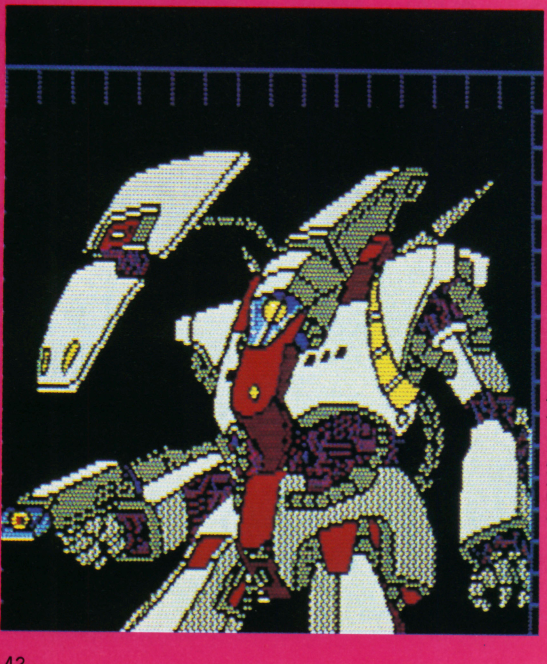
現場について驚いた。どうも革命騒ぎが起こっているみたい。こまるなー、こっちは記憶がなくなってる時に変な事が起こっちゃ、わたしは、これから、どーしたらいいのよ。こーなったら、たよりになるのは自分だけね。

ここからは、北と東西に行けるみたいね。とりあえず、東の方に行ってみると、アレッ、商店がある。


これが、スタート画面。名前以外は、何もおぼえていないクリス。

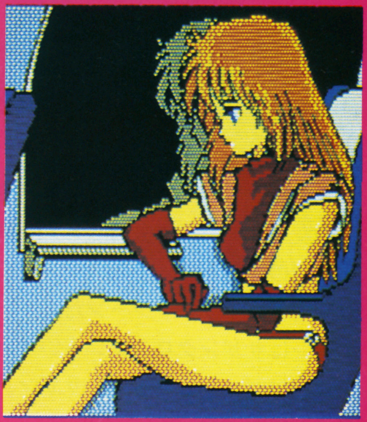
革命騒ぎで店の人が逃げてしまったせいか店には誰もいないわ。

でも、ラッキーとばかりに物をぬすむと警備ロボットにつかまる危険があったりする。この警備ロボットが、クリスの行くところに、やたら、どこにでも出現してくるんだな。ロボットなんかに追っかけられてもウレシクないんだよなー、わたし。


これが警備ロボット。レーザーガンがあれば倒せるんだけど……

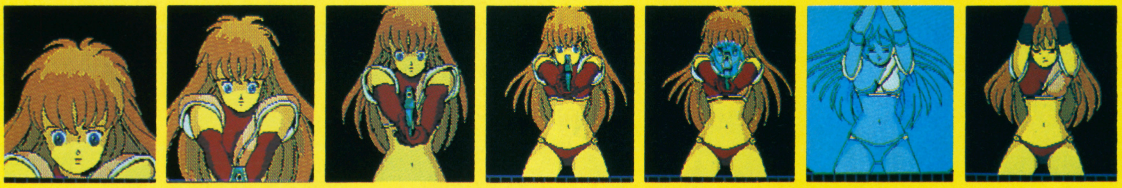
この警備ロボットという奴、時には逃げる事もできるが、逃げきれずに捕まるとポリス・ステーションに連行されちゃう。おまけに、ハダカにされて、持ち物を全て取りあげられちゃうんだよね。この、ヘンタイのゴートー野郎め。

さて、このダイダロスのなかには多くのステーション（えらそーに言ってるけど、よーするに駅）があって、列車で移動する事ができる。しかも、この列車がタダ、いっくらでも移動する事ができる。行ける所には全部行っておいたほうがイイにきまってるよネ。

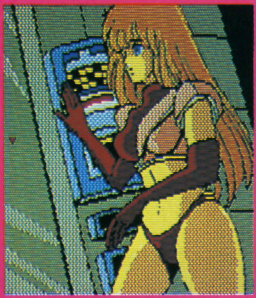

列車で移動するクリス。表情が、いかにもさみしそうなんだな。

また、このダイダロスのなかには、いくつかエレベーターがある。このエレベーターは２種類あって、乗るためにはそれぞれのパスカードが必要なんだよね。このうちのひとつ、レッド・カードは、ステーション・ガルダのエレベーターが３台ある所で手にいれられる。この場所はちょっと見つけにくいけど、よーく探してみようね。でも、このカードは、序盤戦で持ってても、イミないんだよね。ロボットに取り上げられちゃうと、２度と手に入らなくてゲームが進まなくなっちゃうんだ。だから、アセッて手に入れる必要はないワケ。

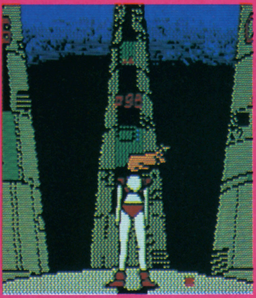
あーだ、こーだ言って、タイホされたり、アッチコッチ動き回ってい



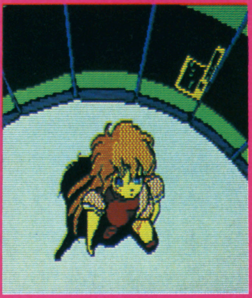
CHRIS SHOT YOU! スクウェアお得意のアニメーション効果。レーザーガンを手にいれれば小うるさいロボットもイチコロ。よくできたものであるのは確かだけど、レーザーガンを撃つたびに、このアニメーション効果がでてくるのは、少しくどいなぁ。



これがエレベーター。レッド・カードがあれば乗れるんだけど。



レッド・カードが手にはいる場所。ここを見つけるのはチョット難しいかな。



エレベーターで移動。いったい、どこに通じているのかしら。

るうちに、どーゆーわけか、今まで行けなかった所へも行けるようになるんだよね。そう、スタート場面では行けなかった方向だよ。

そっちの方にちょっと行ってみると、なんも言わないうちに一方的に革命軍につかまっちゃうんだな。私はねー、自分が誰なのかもわからないヒトなのよ、政府のスパイなわけがないでしょーが。と、ここでウダウダしていると、政府の警備ロボットが革命軍のアジトに踏み込んできた。おかげで、私はまたもポリス・ステーションに連行されてハダカにされちゃうんだよねー。

いったい、何度、人をハダカにすれば気がすむのよ、このうすらロボット。レーザーガンかっぱらって、アタマに穴ブチ開けてやろーか!忍耐にも限度ってもんがあるんだからね。



ポリス・ステーションで、やたらにハダカにされるクリス。

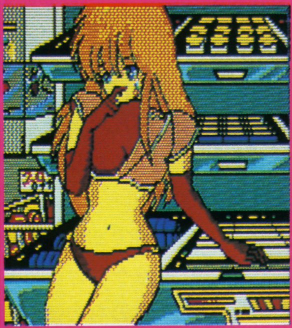
ポリス・ステーションから釈放された後で、どーにも気になって、もう1度、革命軍のアジトに行ってみると、これが、もうザンガイ。どーにか話ができそうな瀕死のヒトを見つけたら、ポリス・ステーションに革命軍のリーダーがつかまっているから彼を助け出してくれって、頼まれちゃった。

あとを頼むとかいわれてもさー、わたしはか弱いオンナなんだってば。あっ、という間に死んじゃった(シャレにならないなー)。

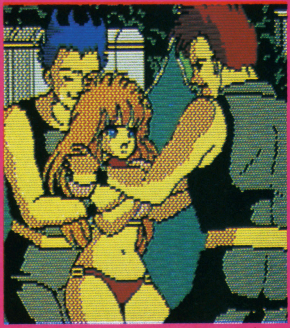
また、あっちこっちブラブラしてたら、警備ロボットにつかまって、ポリス・ステーションに連行されちゃった。いーかげんにしなさいよ! この変態ロボット! 気がつくと私は、ロボットのレーザーガンをうばって、ロボットをグシャグシャにしていた。

エーッ、これ、本当に私がこわしたのー? とにかく、逃げまわると、留置所に1人の男がつかまっているじゃない。しかも、イイ男! 逃げている自分の立場も忘れて話をすると、驚いた事にこの人が革命軍のリーダーなんだって!

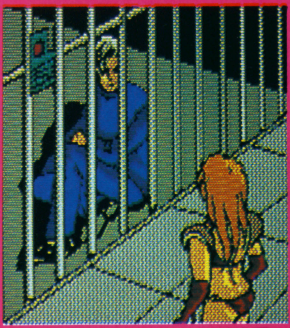
レーザーガンでカギを破壊して、どーにか牢から助け出したものの、さあ、これからどうしよう?



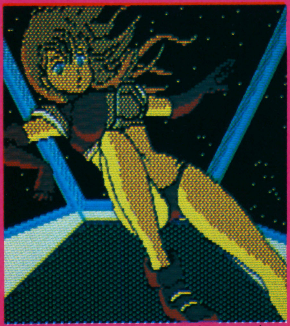
革命騒ぎで誰もいなくなったショッピング・センター。好きなように物が盗めそうだが・・・。



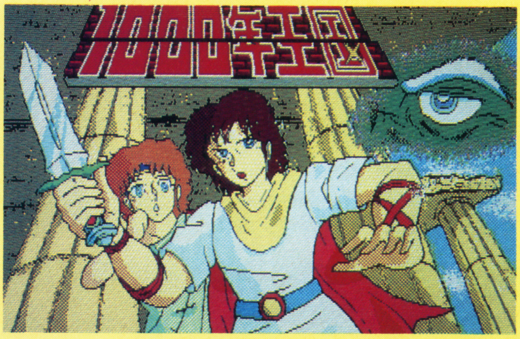
革命軍につかまるクリス。でも、革命軍にも、話のわかるヒトも1人ぐらいは・・・。



ポリス・ステーションで革命軍のリーダーを見つけるクリス。この人に会うと・・・。



無重力になっている展望台。空中にただよっているのは銀色のカードだ。



1000年王国

◐メーカー名――ログ
◐機種名――PC-88シリーズ

「1000年間王国」は、ログのデビュー作のアドベンチャーゲームだ。このゲームは、表面的には最近のアドベンチャーゲームの必要不可欠な要素をそなえている。

すなわち、コマンド選択入力によるスムーズなゲーム進行、1秒とかからないスピーディなグラフィックを兼ねそなえているのだ。数年前のPC88のアドベンチャーのグラフィックの遅いのにイライラさせられたのが夢のようだ。

このゲームでプレイヤーはショウという名(どっかで聞いたような名前だ)の少年の役を演ずる事になる。

ショウには、アリサというガール・フレンドとフッカー(つまらないシャレ)という親友がいる。

ゲーム開始時に、まず、アクセサリーの店に行く事ができる。

ここでは、ブレスレットとペンダントを買う事ができるが、これを喜ぶからといってアリサにプレゼントしてしまうと後で困った事になるから気をつけよう。

フッカーは、ゲーム進行に重要な役割をもっている。彼はパソコン・マニアで物知りな少年だ。彼には、とにかく質問をしてみることだ。

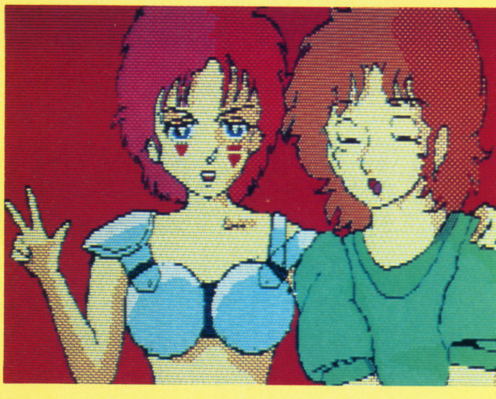
本屋では、何冊かの本を読むことができる。しかし、買う必要はないのだ。その本に関しては詳しい人がいるから、その人に聞けばそれでいいのだ。

さて、アチコチ動き回った後、フッカーからある人の所に行けと言われたら、行ってみるとよい。その人の持っている伝説の石は、選ばれた者を過去に送り込む事ができるのだ。君が、もし、えらばれた者であるなら、次のステージに行く事ができるだろう。

さて、古代ローマにやって来た。しかし、君は現代人の服装をしているため、どこへ行っても怪しまれてしまう。フクロだたきにされて、たたき出されてしまう。

そのため、まずは、古服店で服を手に入れる事だ。そうしないと、おちおち、あたりを歩き回る事もできない。

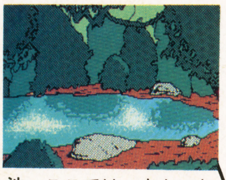
また、小道具屋である2つの物を手に入れておかなければならない。この2つのものは、君の持っている(人によっては、現代で手に入れていないかもしれ



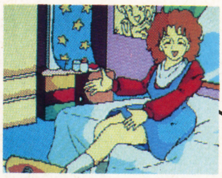
次回作「ルーン」の宣伝。宣伝より、ゲームづくりに力を入れてほしい。

現代の日本

マップのおかげで、一目で自分がどこにいるかを知ることができる。



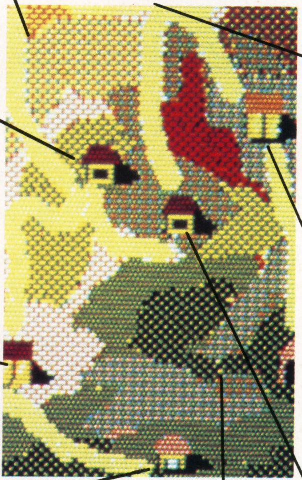
池　ここでは、人もいないし、何も手にはいらない（と思う）。

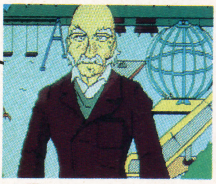


アリサの家　彼女はゲームの序盤にはまるで役にたたない。



アクセサリーの店　ここで買ったものをアリサにプレゼントすると……

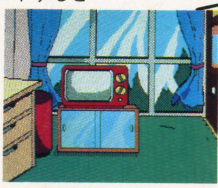




公園　ここでは、先生に会う事ができる。この先生の持っている石が……



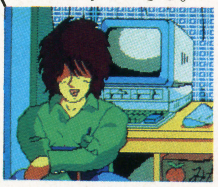
本屋　ここでは、本を買わなくとも多くの情報をしいれる事ができる。



ショウの家　ゲーム序盤には、まったく用がない場所



ドークツ　ここには、ダンジョンが隠されている、……というのはウソ。



フッカーの家　彼は、パソコンマニアで物知りだ。どんどん質問しよう。

ない)あるものと交換に手にいれる事ができる。

さて、この町には大きな城がある。そして、城には門番がつきものだ。この城の門番は、強い者には低姿勢、弱い者には高姿勢という奴なのだ。何と行っても、武器を持っているため素手で勝ち目はない。痛い目に会うだけだ。正面から城に入るためには、なにか武器を手に入れてからでないと無理だろう。

さて、古代には来たものの、どうしていいか分からない。もう、どうにもなれと酒場に行って、ある事をすると城の内部に通じる井戸のある所にでる。さて、この井戸にはいるためにある物が必要なのだ。そう、小物屋で手に入るアレとアレだ。

これで無事、城の中に入る事ができたわけだ。さすがに、城のなかはゴージャスだ。

この城の中で、君はマリアという女の人と知り合いになれる。この人は、君の力になってくれる人だから、大切にあつかおう。君が牢にブチこまれても助け出してくれる。



城　これが、城の内部だ。どうにかして、ここに入らないと……。

小物屋　ここでは、ある物と交換に2つのものを手にいれられる。

門　いかにも強そうな門番がガードしている。そう、いかにも強そうな。

古服屋　この時代の服を手にいれないと、どうにも動きがとれない。

坂道　べつに何も手にはいらず、だれにも会えない。言わば、中継点。

酒場　よっぱらいがたむろしている。ケンカざたも絶えない。

クリスティの家　ここでは、ある条件を満たしていれば剣を手に入れられる。

道　ここにはトルコ系の予言者がいる。かれは、ある重要な物を持っている。

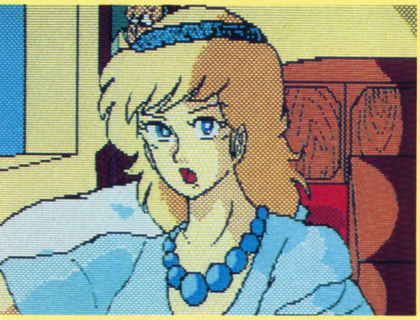
井戸　ある物を持っていれば、この井戸を通って城に入る事ができる。

さて、この城では、ある所でオリハルコンの指輪を手にいれる事ができる。君がこれを指にはめると、驚いた事に光を放ち始める。このオリハルコンの指輪は、選ばれた物がはめると光り放つと言われているのだ。そう、君は、選ばれた者なのだ。

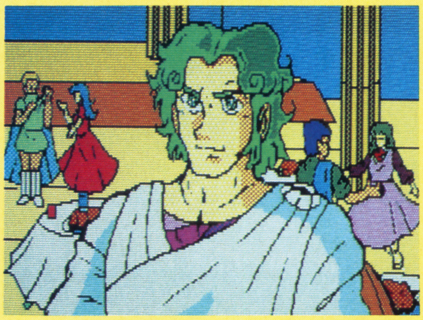
城を出て、町でトルコ系の予言者にあうと、指輪が光っているのを見て君を選ばれた者と認め、カルバの書をくれる。これは、あとで役に立つ事もあるだろう。

さて、指輪を手にいれてクリスティに会うと、剣を与えてくれる。クリスティも君を選ばれた者と認めてくれたのだ。ちなみに、指輪を手に入れていないとクリスティを殺さなければ剣を手にいれる事はできない。

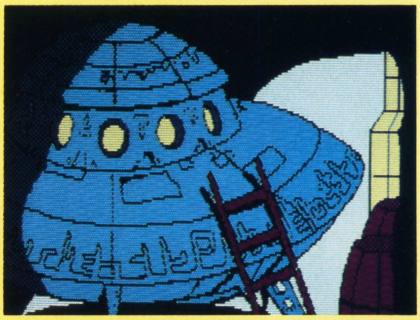
剣を持って、城の門に行くと門番は簡単に中にいれてくれる。こいつは、強い者には弱い腰抜けやろうなのだ。さて、城で再びマリアに会うと、タイムマシン(?)で、君を現代に帰してくれるのだ。こうして舞台は現代へと移るのだが……。



マリアだ。彼女は何かと君の役にたってくれるだろう。



ホールでこの男に会うと、君は牢屋にブチ込まれてしまう。



マリアは牢屋から君を助け出して、現代に帰してくれる。

桃色ソフト同好会

ショッキング・クロスワード

ヤヤッ、これはオモシロイ！クロスを解くとリアルな生写真の女のコの悩ましげな濡れ場シーンが現われるではないか!?　こんなソフト、見たことない、やったことない、聞いたことない。アダルトソフトの今後を占うアダルトビデオ版ソフトのセクシーな登場だ！





ウィンキーソフトさん、やってくれましたネ。これはアダルトソフトファンにとっては待望のソフトではないでしょぅか？　といって誰れよりも１番喜んでクロス解きに夢中になっているのは編集部でいちばんスケベなボクかも知れませんが……。

従来までのアダルトソフトもそりゃイラストや画面色彩もよく出来てて、とっても悩ましげでセクシーな女のコたちをどうしたら感じさせることが出来るかなどと画面を舐めるようにして楽しんではいました。

でも、どうです!?クロスを解いていくごとにアダルトビデオから抜けて来たような、すばらしい体をしたスッポンポンのお姉さんが登場してくるなんて!?ほんとにウァオ！ワンダフルです。マンガチックもいいけど、やっぱりナマでなくっちゃリアルなインパクトが出て来ませんねェ。



ゲームの進行はいたって簡単明瞭。みなさんおなじみのクロスを解くだけでOK。より早く、より多くセクシーなポーズの女のコを見たいだろうゲーマーのために、製作者が考慮してくれたともいえて、そんなに難しくない問題を解くだけでごらんのようなセクシーシーンがバッチリ見れるというワケ。

アレッ、最初っからオッパイモミモミなんかしちゃってスゴイね！他のアダルトものとは違って女の○○○(○○○ってわかるよネ。女のコの１番感じやすくて、イイ気持ちになる身体の部分のことだよ。)を探がしたり、コマンドを選択したりし





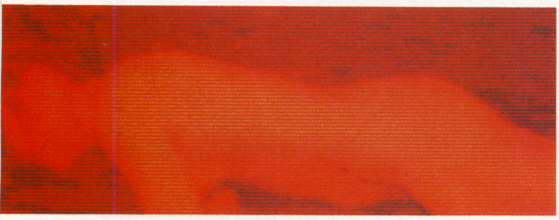








なくて済むからクロスを解くことだけに集中出来るっていうところが楽なんだ。最初からスゴイシーンが現われるのでついつい一生けんめい問題を解いていくと、○○を使ったり(どうして○○を使ったりするのかって？　そうか、小学生の低・中学年







のキミにはまだ早いかな。女の人って、×××の部分がとっても敏感で、そこに触れただけでとっても気持がよくなるんだ。

好きな男の人が近くにいないとき、男の人の××に似た道具を使って気持よくなりたいって思うわけなんだよ。

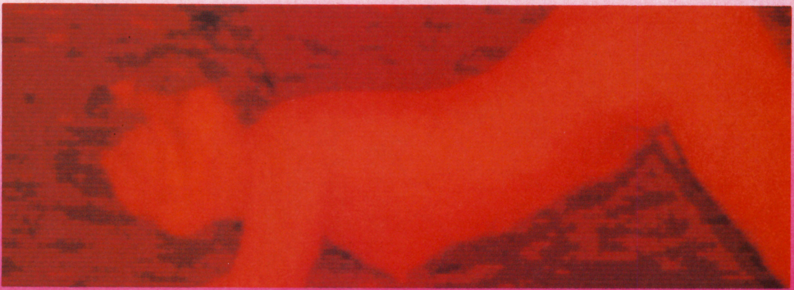
そうすることをオ○ニーっていうんだけど…)して、イッキにハードシーンにエスカレートして大サービスしてくれてるんだネ。このテが大好きなボクなんか、うっとりしてヨダレもんですよ、ホントに。それにバリエーションもいろいろで思わずティッシュが必要になるほど、ずっぽりノメリ込めるソフトなんだよネ。

でもネ、ちょっとハードなシーンがあったりなんかするから、もう少し大人になってからやった方がいいかも知れないネ。ゲームはその人の力量と年令にあったものから徐々にやったらいいと思う。



★ 仲間集まれッ! ★

今月号より月刊化した機会にアダルトソフトも掲載してみよう、ということで2本紹介しました。次号でも紹介するつもりです。それでこの際、アダルトソフト同好会を結成したく思っています。会員になりたい人は編集部まで応募して下さいネ。待ってますよ。



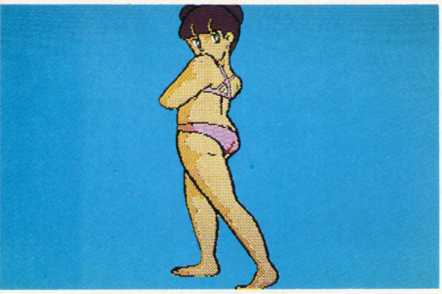
●PC－8801mkSR/FM77AV専用●ウィンキーソフト

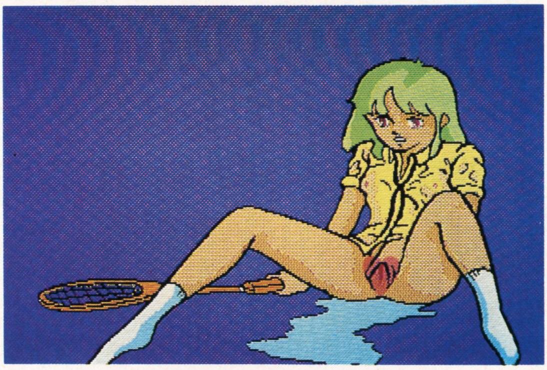
㊙課外授業編

グレイトソフトからロリータビニ本ソフトといってもよいソフトが発売された。

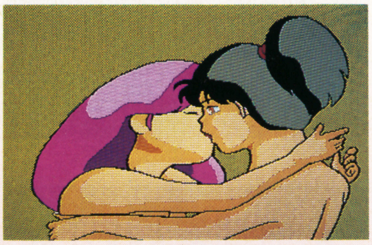
この「㊙課外授業編」。なにしろリターンキーを押すごとにロリータ風ギャルのセクシーポーズが13パターン(13人)。××を使ったオ○ニーシーンでは画面が動いたりして、思わずコーフンしちゃった！ホント㊙もの。

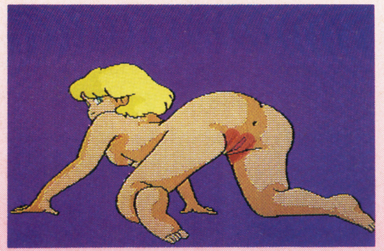


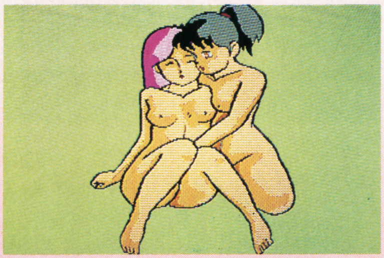




この「㊙課外授業編」、もうすぐ発売予定の「ファイブ・スウィート・ドリーム」を制作する過程で、濡れ場シーン用に開発されたもの。それだけに、次から次へと登場して来るカワユイギャルたちのウッフンポーズやらSMシーンなんかとってもセクシーなものばかり……。最初、水着やスキャンティをつけた女のコばかりと思ってたら、下半身から順番に脱ぎ始めていって、オッオッーと思っているうちにスッポンポンになっちゃって、やおらオ○ニ　を始めちゃったりレズったりバックポーズとったりして盛んに挑発してくるんだもん。マイッタなあ。

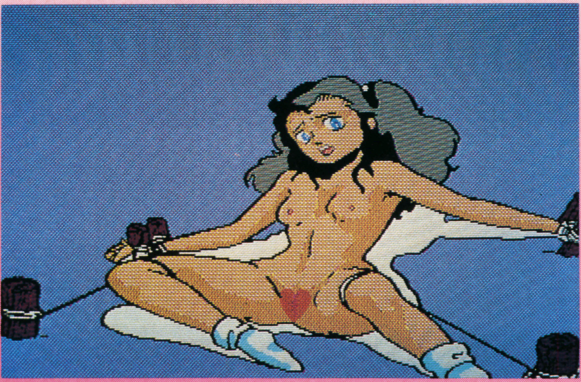


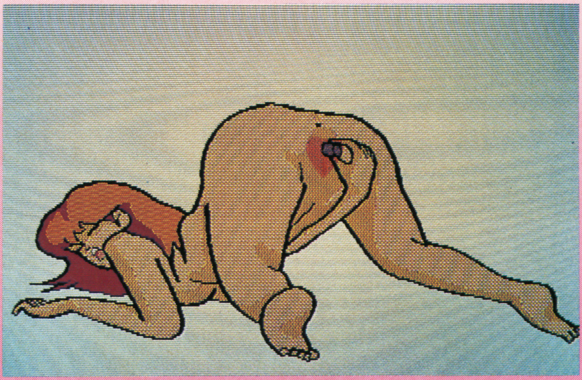




またSMシーンではロリータ風ギャルがおしっこを流したりして、いかにもホントのストーリーみたい。

でも、ナンテッタッていちばんの興奮ものは12番目に登場したギャルが、××片手の激しい××シーンです。これにはホント感激しちゃったんです、ハイ。このシリーズ〝情熱編〟も発売予定なんだって。でも、ギャルたちのあえぎ声が聞えないのがただ1つ残念なソフトでした。





●PC88/FM 7/77/X－1●グレイトソフト

特集

JOY STICK



今、パソコンは、色々なマシンを安く買うことができ、そして数多くのソフトが各マシンごとに売られている。RPGにアドベンチャー、そして、アクションゲーム等……、これらのゲームは最近、かなりの高等技術と思考を必要としていて、とうていキーボードでは扱いきれるものではない。しかしジョイスティックならばかなり扱いやすく、ゲームを十分楽しむことができるだろう。

○評価基準(5段階評価)	
スティック	スティック部分のフィット感、他
ボタン	ボタン部分のフィット感、他
デザイン	デザインのよしあし……カッコいいか?
コストパフォーマンス	商品に対しての価格設定
総合評価	総合的に見た評価

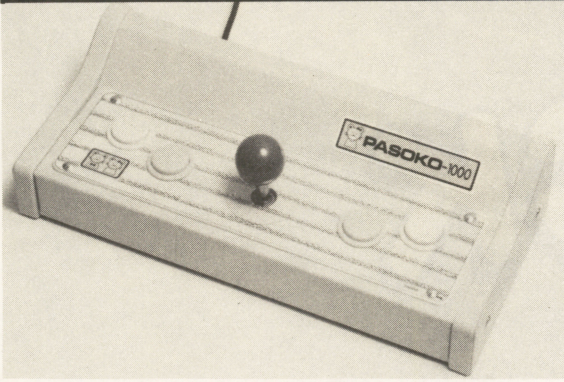
1 アスキー　アスキースティック　MSXタイプ　価格8,800円



ジョイスティックの中では、絶大な人気をほこるものの1つである。業務用の部品を使っているためか、操作性はバツグンである。また多数の金属部品を使っているおかげて、大きさのわりに重くできている。またスティックの接続面を斜めにしてあり、それらが相交わって操作を良くするのを高めている。

スティック	★★★★★
ボタン	★★★★★
デザイン	★★★
コストパフォーマンス	★★★★
総合評価	★★★★★

2 三和電子　PASOKO-1000　MSXタイプ　価格9,800円



ほとんどゲームセンター感覚でできるように設計されているジョイスティックといえる。スティック部分やトリガーなど、ほとんど業務用のものとかわらない。ゲームセンターで慣れた人向きといえよう。ただデカすぎるのが玉に傷ではある。机におくより膝の高さに付けるとよい。そのための部品も付いている。

スティック	★★★★★
ボタン	★★★★★
デザイン	★★★
コストパフォーマンス	★★★★
総合評価	★★★★★

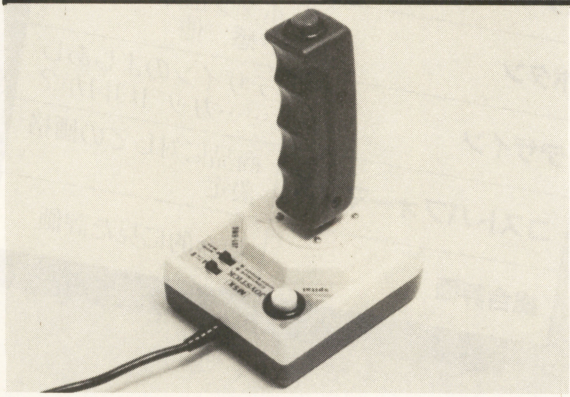
3 スピタル　JOY-6MGS　MSXタイプ　価格3,500円



このジョイスティックは手で持って操作するタイプのものである。特徴をあげるならば、スティック部分が指にフィットするように作られていて、とても握りやすくできている。またAトリガーの向きを換えられたり、A、Bトリガーの切換えも可能で、自分の射ちやすい方向にできるのがうれしい。

スティック	★★★★
ボタン	★★★
デザイン	★★★★
コストパフォーマンス	★★★★
総合評価	★★★★

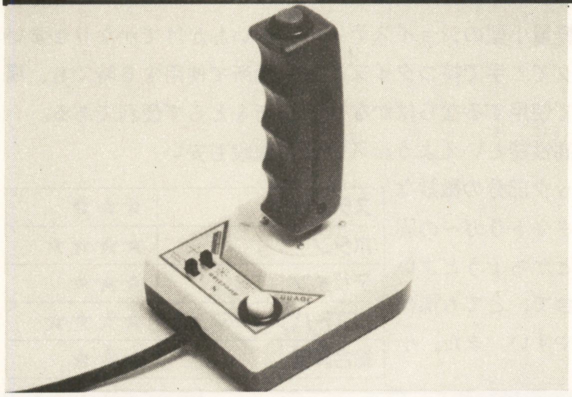
4 スピタル　JOY-8MG　MSXタイプ　価格3,980円



同社の〝JOY－6 MGS〟の改良タイプである。Aトリガーの方向の切換えや、スイッチは、そのままで、そこへ新しく毎秒15発の高速連射の切換えスイッチを取込んでいる。これによってかなりの技術を要すシューティングゲームもトリガーを押しっぱなしでよいため、楽になるだろう。

スティック	★★★★
ボタン	★★★
デザイン	★★★★
コストパフォーマンス	★★★★
総合評価	★★★★

5 スピタル JOY-88SR　PC-8801mkⅡシリーズ　価格9,600円

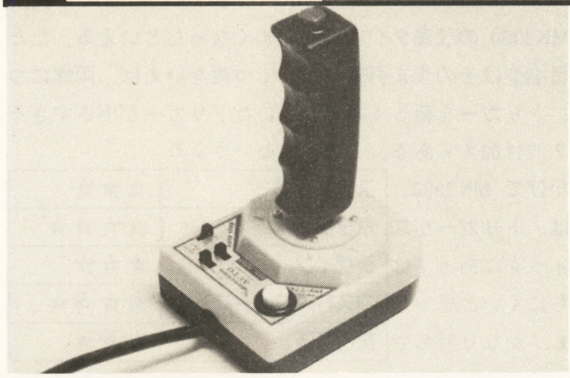


このスティックは〝JOY－8 MG〟のPC8001、PC8801シリーズ用のジョイスティックを使うことによって、キーボードの接続部分とつなげられるようになっている。

このおかげで、かなりのゲームがこのジョイスティックであつかえるようになった。しかしキーボードが使用できない。

スティック	★★★★
ボタン	★★★
デザイン	★★★★
コストパフォーマンス	★★
総合評価	★★★

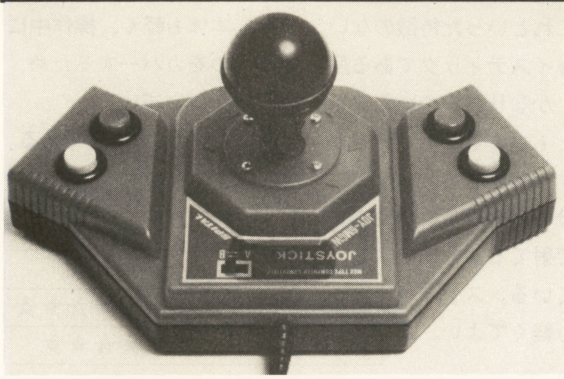
6 スピタル JOY-77SA　FM-77　価格11,000円



これは〝JOY－88SRのFM77シリーズ版である。もちろん、Aトリンガーの方向換えや、A、B、トリガーの切換えスイッチはもちろん、毎秒15発の高速連射の機能も付いている。このシリーズ全体での唯一の欠点、Bトリガーが固いことぐらいではあるが、それも高速連射にすればなんら問題なくなる。

スティック	★★★★
ボタン	★★★
デザイン	★★★★
コストパフォーマンス	★★
総合評価	★★★

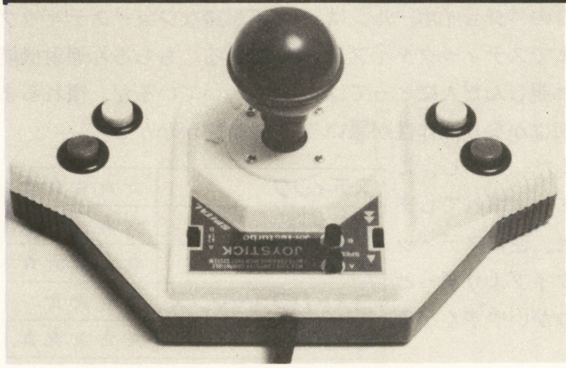
7 スピタル JOY-6MGW　MSXタイプ　価格4,950円



世の中には左効きのためのジョイスティックというものがあまりない。これは左効きの人のための商品だ。左右効きどっちの人でもできようにトリガーが左右両方に付いている。またA、Bトリガーの位置の逆の方が良いという人のために切換えスイッチがついている。マシンが少し軽いが、使いやすい。

スティック	★★★★
ボタン	★★★
デザイン	★★★★
コストパフォーマンス	★★★
総合評価	★★★

8 スピタル JOY-8MGターボ　MSXタイプ　価格5,950円



〝JOY－6 MGW〟の改良タイプである。毎秒15発の高速連射を新しくつけている。

また、高速連射の速度をAトリガーとBトリガーの別々に変えられるつまみがあり、各ゲーム用に対応できるようになっている。スティック部分も手をはなせば、すみやかにもどる点なども、使いやすい特徴の1つである。

スティック	★★★★
ボタン	★★★
デザイン	★★★★
コストパフォーマンス	★★★
総合評価	★★★

9 東京ニーズ MK-3000 MSXタイプ 価格3,000円



軽量小型のジョイスティックで、手で持つタイプとして使用するならばかなりの高性能といえよう。スティック部分の微妙な固さやトリガーの固さとがちょうどよい具合で、とても操作しやすい。また、小さいおかげでかなりせまい場所で使用する時でも、場所をとらず便利である。値段も安い。

スティック	☆☆☆
ボタン	☆☆☆☆
デザイン	☆☆☆
コストパフォーマンス	☆☆☆☆
総合評価	☆☆☆

10 東京ニーズ MK-3300 MSXタイプ 価格4,000円



〝MK3000〟の改良タイプで、軽量小型はそのまま引継いで、トリガーを新しく両端へ2つ付加えてある。このおかげで〝MK3000〟では、トリガーがスティックにあっては射ちにくいと思った人も、かなり射ちやすくなったといえる。ただ1つ難をいえば、両端についたトリガーが小さすぎる。ということ。

スティック	☆☆☆
ボタン	☆☆☆☆
デザイン	☆☆☆
コストパフォーマンス	☆☆☆☆
総合評価	☆☆☆

11 アドコム JOYSTIC125 MSXタイプ 価格2,000円



これといった特徴のないジョイスティックである反面、かなりおちついたタイプともいえる。トリガーが計7つ付いており、自分の射ちやすい部分で射てるようになっている。スティックも軽くてよい。また、本体も軽く、操作中に動くのをカバーするため、吸盤がついている。
価格も安く、お買得である。

スティック	☆☆☆
ボタン	☆☆☆☆
デザイン	☆☆☆
コストパフォーマンス	☆☆☆☆☆
総合評価	☆☆☆☆

12 HAL研究所 ジョイボール MSXタイプ 価格3,980円



この〝ジョイボール〟は今までスティックタイプで慣れ親しんだ人にとっては最初はかなり操作性が悪いようだ。しかし、これに一度慣れてしまうと、逆にスティックタイプよりずっとあつかいやすくなる不思議なジョイスティックである。もちろん連射機能もついているが、慣れるまで時間がかかる。

スティック	☆☆☆☆☆
ボタン	☆☆☆
デザイン	☆☆☆☆☆
コストパフォーマンス	☆☆☆☆
総合評価	☆☆☆☆☆

13 ホリ電機　レーザーコマンダー　ファミコンタイプ　価格3,500円



ホリ電気で発売されている新しいタイプのコントローラーがある。それがこの〝レーザーコマンダー〟である。円形の平べったい部分に軽くタッチするだけでよい。昔、ファミコンのコントローラーに500円玉をつけるとよいといわれていたが、それをそのまま商品化したタイプといえる。連射機能も付いている。

スティック	☆☆☆☆
ボタン	☆☆☆
デザイン	☆☆☆☆
コストパフォーマンス	☆☆☆
総合評価	☆☆☆

14 ホリ電機　ジョイスティック-7MARKII　ファミコンタイプ　価格3,800円



ホリ電気の中では一般的なタイプのジョイスティックである。スティックは手によくフィットしてにぎりやすく、動きもなめらかである。また、このジョイスティックの連射機能は受け手のソフト読取り速度の限界を考えて、そのソフトに合った連射速度に換えられるのは、このジョイスティックだけ。

スティック	☆☆☆☆
ボタン	☆☆☆☆
デザイン	☆☆☆☆
コストパフォーマンス	☆☆☆
総合評価	☆☆☆

15 ホリ電機　ウイングコマンダー　ファミコンタイプ　価格4,500円



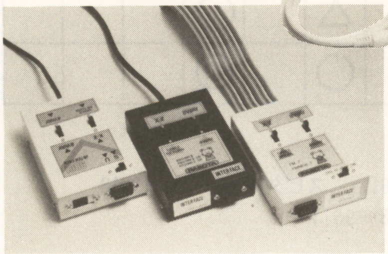
ホリ電気で発売されているものの中では最高級といえるジョイスティックである。大きな特徴としては、スティック部分をボール、Tバー、シフトグリップの3種類のうち、自分の使いやすいものを選ぶことができ、また、連射機能はもちろん、4方向、8方向の切換えができて、4800円はかなり安いといえる。

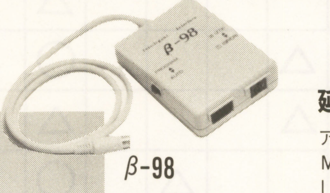
スティック	☆☆☆☆
ボタン	☆☆☆
デザイン	☆☆☆☆
コストパフォーマンス	☆☆☆
総合評価	☆☆☆

各機種対応ジョイント

ジョイントボックス

三和電子　98用 7,300 円　88用 5,800円　FM-7用6,800円



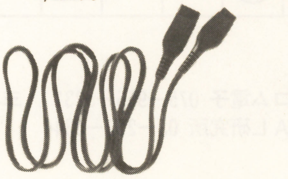


β-98

東京ニーズ
98用
9,800円

延長用コード

アドコム
ＭＳＸタイプ 1.5m
1,200円



多くのジョイスティックは対応機種でしか使用できない。そのため「なんで俺のマシンじゃあのジョイスティックが使えないんだ！」なんて文句を言う人も多いだろう。でも、これらのジョイントを使えばＭＳＸ対応のジョイスティックを他機種でも使う事ができるんだ。

ジョイスティック付のハード　FM77L2 VS X-1G



今月はジョイスティック特集なのだ。ジョイスティックはたしかに、単体で性能を競うのもいいのだが、パソコン本体に標準装備している機種もある。FM77L 2とXIGだ。

L 2は、富士通のベストセラーパソコンFM77に、FM音源とジョイスティックを装備し、価格を下げたもので、根本的にはFM77と変わりはない。

対するXIGは、シャープのドル箱であるXIシリーズの最新機種であり、一般的なジョイスティックではなく、ファミコンに装備されているジョイカードを装備している。

さて、この2種類のジョイスティック(カード)の比較であるが、これは、全く好みの問題となりそうである。L 2のジョイスティックはタッチも軽く、かなり使いやすい。
このタイプの物としては、一級品と言っていいだろう。

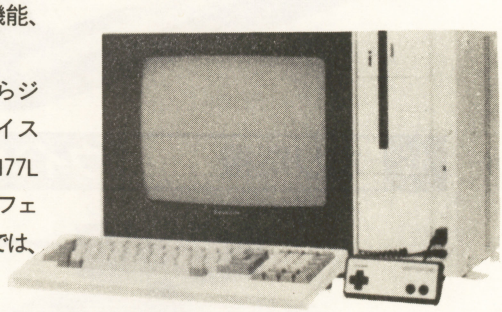
これに対して、XIGのジョイカードはファミコンのコントローラーと同じ形状を持っており、使いにくいはずもない。強いて言えば、ファミコン・ユーザーがパソコンを買うならばXIGのジョイカードの方が使いやすいだろうという程度だ。(全くの個人的意見だが)それほど、この2つは優劣つけがたい。

だが、問題はパソコン本体の機能、ソフトの問題だろう。

初期モデルが登場した時点からジョイスティック・インターフェイスを標準装備していたX 1と、FM77L 2やAVになってやっとインターフェイスを装備したFM 7シリーズとでは、全体のソフトのなかに占めるジョイスティック対応ソフトの割合が異なってくる(もちろん、FM 7が不利)のは事実だ。

そして、2つの機種で同じアクション・ゲームを比較した場合、どうにもX 1版の方ができがよく見えてしまう。これは、アクション・ゲームをつくりにくいFM 7特有のハードウェアのせいであろう。

こうして見るとゲーム・マシンとしては、XIGのほうが優れているようにも見えるが、やはり、最終的にはユーザーの好みの問題になるだろう。それほど、この2機種は、甲乙つけがたい性能を持っている。



●編集部総合評価表

	❶アスキースティック	❷PASPKO-1000	❸JOY-6MGS	❹JOY-8MG	❺JOY-88SR	❻JOY-77SA	❼JOY-6MGW	❽JOY-8MGターボ	❾MK-3000	❿MK-3300	⓫JOYSTICK125	⓬ジョイボール	⓭レーザーコマンダー	⓮ジョイスティック MARKII 7	⓯ウイングコマンダー
WING	◎	△			○	◎						○	△		
GARY	○	◎			○					△		△			
RED	◎	○				△				○			△		
TOMY	◎	○				△				△		○			
SIDARA	○	◎			△			△		○		◎			

アスキー 03-486-7111　アドコム電子 075-955-5231　三和電子 03-959-6611　スピタル 03-251-2918
東京ニーズ 03-832-3801　HAL研究所 03-252-6344　ホリ電機 045-933-9611

PETE（ピート）のなんてったってシミュレーション



シミュレーション・ゲームというのは、誰が何と言おうと面白い。

昨年、一昨年は低迷していたというものの、最近になって多くの優れたシミュレーション・ゲームが発売されるようになって、ただただ嬉しいばかりである。アドベンチャー・ゲームのように、絵の多さや美しさばかりを売りモノにして、それが流行ってるなんて、私はほとんどガマンできず、家にある88を売っ払うことまで考えてたのだけど、やっぱり持っててヨカッタ。

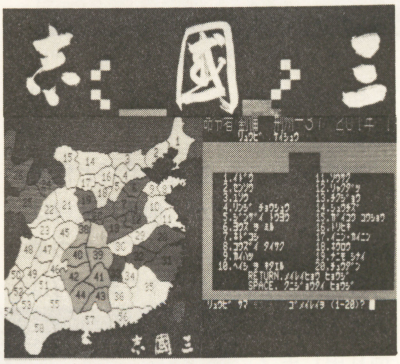
で、何が一番よかったかというと、これが「三国志」なんですなァ。小説の方も色々なバージョンをほとんど読みつくしていたし、ノメリ込み度は個人的に◎



私はリュービ以外の英雄は絶対にやらないのだ!!

というわけで、先月に引き続いての「三国志」レビュー。はっきり言ってしまえば、このゲームは規模が大きすぎて、どこから説明したらいいのかわからなく、先月のレビューだけでは不足だと思ったので、編集長にゴリ押ししてページを確保してもらったのでした。

ゴリ押ししてページをもらった以上、ヘタにいつものようなレビューをやってしまったのでは稿料ドロボウのそしりも受けかねないので、色々考えた末の結論が、今回のコマンド解説である。マニュアルにも、名コマンドについての細かい解説は載っているのだが、さらにゲームをやってみて気付いたことをアレコレと書いてみる。しかし、コマンドだけでこれだけ書けるっていうのは、さすが大スケール。



❶移動

武将及び兵を他国に移動するためのコマンドだが、移動できるのは自国内と空白地のみに限られる。また冬の移動は、兵力が2/3になってしまうので注意が必要だ。戦争コマンドによる移動は、冬でも兵力が減らないが……。武将に余力があれば、前線への輸送にも使うことができ、確実な方法となる。

❷戦争

隣接した他国に攻め入るためのコマンド。攻め込む前に参加武将とその中から総大将を決めるが、兵力差が圧倒的に有利なら、戦闘に参加させても意味の無い凡将を総大将にして食料を守らせ、敵の兵力が大きければ（城の数以上の武将がいれば）能力の高い武将を総大将にして食料をガッチリとガードする。

戦闘中は食料の確保が量も大切だが、占領後の国家経営も考えると、金も多量に持って行ったほうが……。敗ければ取られてしまうので、無謀な戦いはどちらにしても避ける。

❸輸送

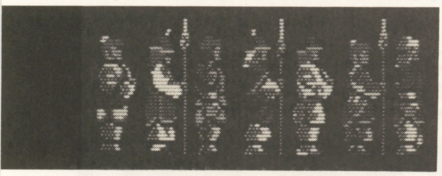
文字通り米と金を他国に輸送するのだが、護衛の兵が付くのではないので、途中で出没する山賊や、他国との国境を通る時には他の英雄に略

奪される可能性は大きい。実際には1回のコマンドで金と米それぞれ、1,000単位ずつ運ぶのが正解のようだ。たまに、上限である10,000単位ぐらい運べることもあるが、これは秋に多い。また、運ぶ武将の能力によっても輸送の成功率は左右される。部下が運ぶわけだが、優秀な武将の下には、優秀な部下が集まってくるというわけだ。

❹臨時徴収

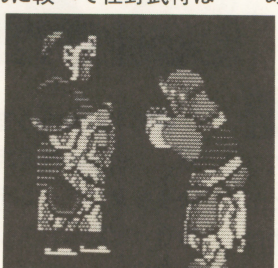
私は、難易度10でもこのコマンドを使ったことがないのでよくわからないが、正規の徴収以外にも税を取り立てるコマンドである。当然のことながら、領民の忠誠心は下がり、徴収量も大したことがないので、あまり使ってはいけないコマンド——ぜつたいに使ってはいけないコマンドである。英雄たるもの、民のことを考えないで何が英雄であるか！

❺人材登用



この人材登用は、武将、兵、そして兵の再編成と3つのコマンドに別れる。

武将の登用は、在野の武将と他国からの引き抜きだが、他国の武将は自動的に能力が高くなっているのでお買い得。それに較べて在野武将はアットと言う堀り出しモノもあるが、大底は能力が低く、それをカバーする経験値も低いので、育てるのが大変だ。君主が放浪し存野に下った武将は別で、こちらは得。また、



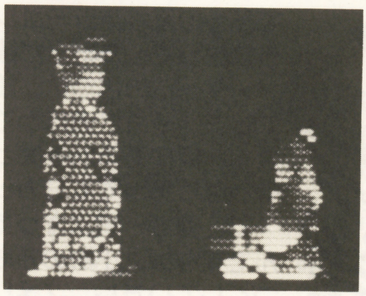


君主の交代で、有能な武将が在野に下ることがある。これはその度に表示されるので見逃さず、しっかり覚えて、次回に登用することを考えよう。

❻様子を見る

他国(自国)の様子を見るコマンド。これによって攻め入ろうとする国の兵備状況がわかるが、他国を見る時は1コマンドとして数えられるので、1回やったら全部見て、各部将の忠誠度なども覚えておけば、人材登用に有利。

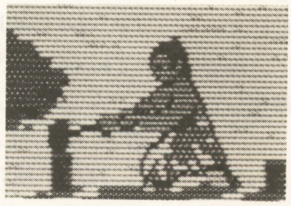
❼ほどこし



これは民に与えるものと、配下の武将に与えるものに分かれる。武将へは金が効果的だし、忠誠心1に対して金25が相場。

民へのほどこしは、米が有利だが、人口が多いと分配量が減ってあまり向上しないので注意。

❽洪水対策



古来より、水を治める者が人を治めると言われてきたが、ここでもこの法則が当てはまる。

能力の高い武将(知力)であれば、洪水率は金1で7～9まで下げることができ、最大で10まで下げることが可能。

この洪水は、年に1度しか起らないが、被害は大きく、無視することはできないから、常に1ケタ台に押さえておくのが無難。金の消費も少ないので、あまりやることが無い時は、このコマンドで国の力をつける。

❾開発



米の収穫量を上げるのがこのコマンドだ。使う金の量によって数値が上がり、最大で200まで引き上がる。

土地の価値1に対して金100という感じだが、土値の価値が上がるに従ってこの比率は上ってくる。あまり必要ではないと思うのだが……。





❿兵士を鍛える

これこそ何のためにあるのかわからないコマンドだ。というのも、兵士の能力を上げるのはいいが、このコマンドを指定すると、軍師が「他にやることはないのですか」と聞いてくる。それに、このコマンドを使ったからといって、兵士の能力はさほど上らない。

⓫捜索

捜し物は、鉄、金、人材、玉璽(ぎょくじ)に分かれるが、最も使うのは金の捜索だろう。最大で500まで見つけ出すことができるが、時には1なんてことも。こんな時にはガッカリだ。

鉄は兵士を武装させるために必要だが、あまり重武装にすると、機動力が落ちてしまうので、守備を固める武将の兵向き。

人材は未発見の在野の武将を捜すのだが、国によって在野武将が決っており、何度捜しても見つからないことがあり、そんな時はしばらく諦めて、新しい年にまた捜してみるのも方法だ。

⓬略奪

これは、金や米を手に入れるというより、人材登用の時に取り引き材



料となる美女を手に入れる為に必要である。当然のことながら、人口が多くないと得ることができる美女の数も少ない。



また、このコマンドより、知力の高い武将の忠誠心は下がってしまうので注意が必要だ。　しかし、他国の武将の忠誠心までは下らないので安心してよい。

⑬築城

これもよくわからないコマンド。城を築くには莫大な金と時間を必要とするのがわかるが、何のために城を築く必要があるのか？　このゲームは守勢に回ってはダメである。私の経験では、難易度10でも初期は外交で、半期以降は人材登用によって攻勢を維持できた。ゲームの幅を広げるのはいいが、無意味は困る。

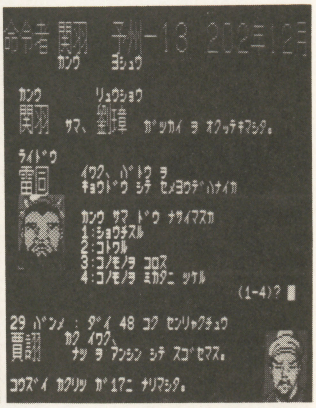
⑭州地図



このコマンドは、このゲームを買った時に最初に行い、中国全土の概要を頭に入れてしまえば、後は使う必要が無い。

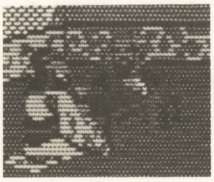
州によって異なる特長は、そのままゲームに反映されているが、それもゲームをやり込めばしだいに分かってくるものだ。

⑮外交交渉



力の弱い初期にあっては、この外交交渉が戦国の世を生き残るためのカギだろう。難易度が上るに従って、ライバルの英雄たちの力も強くなるが、この外交交渉いかんでは、攻撃のホコ先を他にそらすことが可能なわけだ。

最も効果的と思われるのが婚姻関係を結ぶことで、金などを贈ったりするのもいいだろう。隣接する国からこの申し出を受けた時は、快く引き受け、遠国であれば使者を自分の配下にしてしまう。



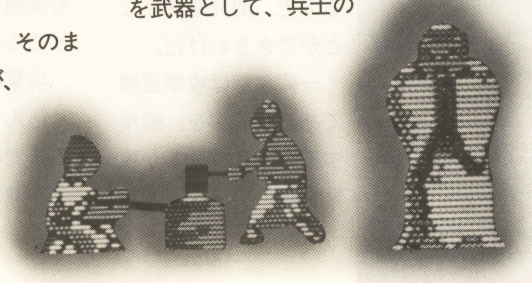
君主と交渉に当る使者のカリスマが重要。

⑯取り引き

商人と鍛治屋とに分かれるが、最も多用するのが商人。それも、米の買入れが大部分だ。「信長の野望」でもそうだったが、あまり金を借りるのはよくない。しかし、「三国志」では捜索コマンドで、独自に金を捜すことができるので、まだ楽ではある。

この商人というのは、多数が全国をウロツキ回っているから、時として居ないことがある。それも、民の忠誠心の低い国はその傾向が強い。

鍛治屋は、手持ちの鉄を武器として、兵士の武装度を上げてくれる。だいたいどの国にもいるので、いつでも仕事を頼むことができる。



⑰委任、解任

これは、重要度の薄れた国を、武将にまかせてコマンドの回数を減らそうというものだが、私は使わない。なぜなら、輸送のコマンドを使って前線に金、米を送ることにしているからだ。それに、能力の低い部隊に任せると、どんなことになるやもしれないのだ。

⑱放浪



これは私は一度もやったことがないのでよくわからないが、君主が敵に擱まり、何度か逃されると強制的に放浪させられるようだ。そして各地をさまよい。空白地が見付かれば再度旗上げとということになるのだという。ぜひとも、一度はやってみたいと思っている。

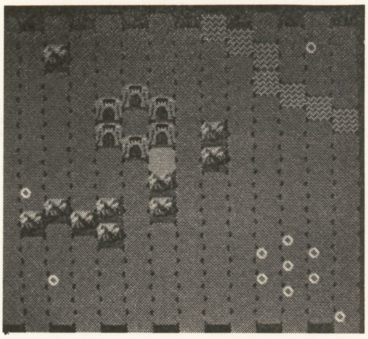
⑲なにもしない

これこそ全くわからないコマンドなのである。何もやることがなくても、少なくとも兵士を鍛えることはできるし、金が多少でもあれば捜索によってさらに多い金や、人材などを捜すなど、やる事はいくらでもあるはずだ。しかし、私は疲れた時に何度かやった経験がある。

⑳中断

ゲーム・セーブである。しかし、一つのゲームしかセーブできないのは不満である。このゲームは後半になると管理する国の数が増えて、操作が煩雑になってくるので、他のシナリオでやりたいという欲求が出てくるのだが、それができないというのはツライ。

戦闘モード



❶地図

戦闘モードは、いわゆる戦術級のシミュレーションである。

地図上の地形としては、平地、海川、湿地、山、山岳(進入不可)、城がある。中国では、城の中に町があるのが普通だから、町というエリアは無い。

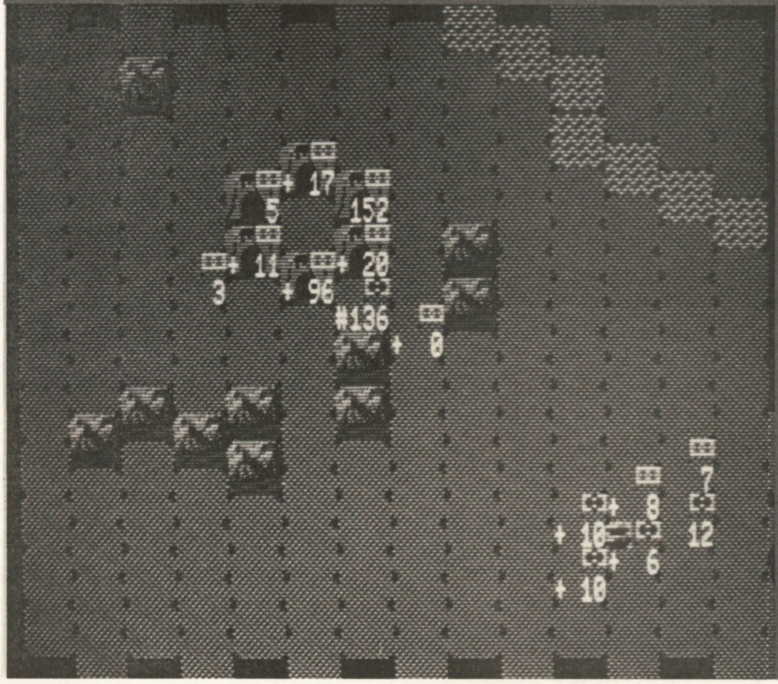
移動力の消費は、平地が２、山が４、湿地が５、水軍であれば海川が６、そうでなければ10だ。

この地形は、だいたい実際の地形に合わせてある。この地形による攻撃、防衛の効果はほとんど無いようだ。この辺をもっとリアルにした方が、戦闘において奥の深さを出すのではないかと思うのだが……。湿地や海川の多い国では、機動の大きい武将ばかりで軍団を構成するなどの配慮が必要だ。

❷駒

駒は１ヘックス(形はスクエァだが、効果はヘックスだから)に１駒しか置けない。表示されるのは水軍であると否かと兵力量だけである。兵の強さなども一目でわかるようにしてもらえばよかったのだが……。





❸移動

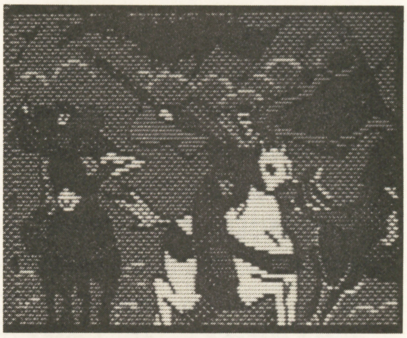
〝ののしってから移動〟というのが面白い。適側の武将の知性が低く、移動する武将の知力が高いと、けっこう成功する。このコマンドで１人ずつ引き出して、味方部隊の集結している場所で包囲してしまい、各個撃破する。完全包囲であれば、火計を用いることも可。

散開は、部隊を２つに分けるが、兵力が少なくなるので、難易度が高い時は使わない方がよい。それに、すぐ動けないので火計に弱い。

❹攻撃

まず通常攻撃である。これは、他の部隊と連動して攻めないので、敵の武将の兵力が低く(ほとんど０の時)、これ以上一斉攻撃をしなくてもよい時に使うことが多い。敵武将の兵力が０でも、攻撃をすれば味方の兵力も減るので、消耗を防ぐことができるわけだ。

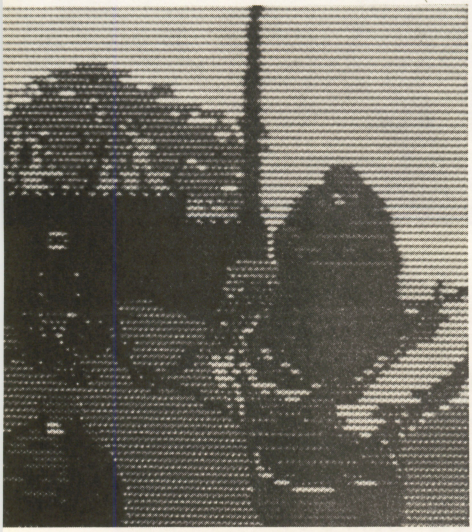
一斉攻撃は攻撃目標である敵武将を、隣接する味方武将全てが攻撃するので、攻撃回数





が多くなる。例えば、６人の味方武将が敵武将の１人を完全包囲すれば、36回の攻撃ができるわけである。計略を使わない(味方武将の知力が低い、敵武将の知力が高い)時には、最も多用されるもので、正攻法もいいところである。

攻撃は、分手武将のヘックスに入り込んで、どちらかの兵力が０になるまで戦うもので、決着が早いのだが、敗けた側の武将がよく死んでし





まうのが難。勝ったにしても、あまりいい事は無いのである。

計略は、味方部隊の兵士数が少なく、通常の攻撃ができない時に使用するのだが、私の場合は常に後方戦力を置いているので、消耗した部隊はすぐに引き揚げさせ、次の月に新しい部将を投入することにしているから、ほとんど使うことは無いわけだ。

さて、いよいよ火計。三国志の主人公とも言える孔明が最も得意としただけに、この火計はかなり使い出のある攻撃法だ。風向きが重要になってくるが、この風向きが変わることがあり、今まで敵に向かっていた火計が、味方に合うということも多いので、守りの戦いでは使わず、いつでも逃げることができる攻略戦で使う。

特に、相手武将を完全に包囲したなら、この火計が成功すれば捕虜にすることができるのである。君主であれば、殺してしまえば戦いは勝ちである。また、守りの戦いであっても、相手の食糧を焼き、武将を追い払って食糧をぶん取るということもできる。

この火計は、味方兵力が少なくても相手に勝つことができ、兵の大勢によらない頭脳戦の花形でもある。この火計の使い方で、ゲームはほとんど決るといっていいだろう。

❺退却

兵力を消耗した武将は、なるべく戦場に置くべきではない。すぐに自国に戻し、兵力の再建を考えるべきである。そして、その武将の抜けた穴を、予備兵力を投入することで解決する。だから、常に予備兵力は必要だ。

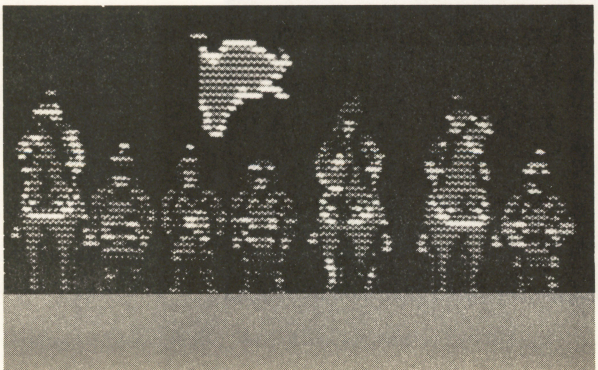
この退却は、敵の武将と隣接していると、敵側の捕虜となってしまう可能性があまりにも高いので、とりあえず戦場を離脱して、マップ上の端に行ってから退却すれば完璧となる。

❻降参

私の軍隊には、退却(これも戦術上のかけ引きだ)こそあるものの、降参だという言葉(コマンド)は一切無い。とは言うものの、やはり君主がピンチの時には降参して、相手の慈悲にすがるべきだろう。

❼待機

兵を待機させ、機動を溜めるのだが、他のコマンドを使うと、それまでの機動力が、また本来の基本機動力に戻ってしまうので注意が必要だ。これを使えば、水軍でなくても川を渡れるわけだ。



❽状態

これは、自分の軍の状態(武将、兵の現在の各能力の他、現在の機動力などを表示する。これは、自分の配下の武将だけではなく、相手の武将の能力も見えるので、手強くて戦闘が継続するようならば、戦略モードに戻った時に、君主(プレーヤーの)がその敵武将に対して人材登用を使って馬や金などを贈り、戦闘モードになった時に寝返らすことも可能になる。

しかし、いざ戦闘になると、あまり使わないのが実情だ。

❾伝令

これは戦略モードの委任、解任と同じく、総大将を隣接している武将に対して、作戦を任せることができる。しかし、戦略モードと同じように、こんなことをしていたのでは、勝てるものも勝てない。

❿食糧

他国に攻め込む場合、この食糧の確保が重要になる。食糧消費は、兵員の数に比例して減るので、大動員の場合は、2万単位以上の食糧を持って行かなければ、食糧不足となって、敗けである。

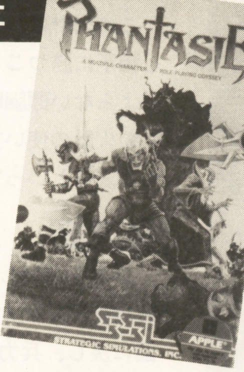
⓫推薦

擱えた捕虜の武将は、なるべく早く他国(自分の)に移動させ、ほどこしを使って忠誠心を上げる。自国が2ヶ国以上隣接している時には、消耗した配下の武将と、捕虜とした武将を送り返す国を分けておいた方が、戦闘終了後にやり易い。そのまま捕虜となった武将を戦闘エリアに置いておくと、寝返ったりして、被害は大したものではないものの、他国に退去して、また力を着けるということも経験している。殺すのは短絡的で、好ましくはないヨ。

滝沢昇一の アップルドリーム

ファンタジー　SSI社

最近の日本のゲームソフトのグラフィック優先の方向性は、加速度的だ。「ブラスティー」などアニメーション効果を生かしたソフトや「アリオン」などのビデオデジタイズを利用したソフトの出現など、この傾向は増していく一方だ。これが、どこまで進むのか、僕にも見当もつかない。ただ、おそらくは、アニメーション効果のためのグラフィックのスピードの必要性から16ビットマシンのゲームマシン化が急速に進むだろう事は予想できるのだが……。



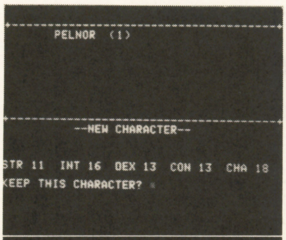
さて、そんな日本の事情から目をそらし、アメリカのソフト界を見てみれば、アドベンチャーゲームでは、未だにインフォコムのテキストアドベンチャーが主流だし、RPG もグラフィック優先のゲームというのは少ないようだ。このアメリカと日本のゲームの方向性の違いは、今後、どう発展していくだろう。

そんなアメリカのロールプレイングゲームのなかでも、特に日本のソフトとは、方向性が違うゲームがある。シミュレーションゲームで名高い SSI 社の「ファンタジー」だ。

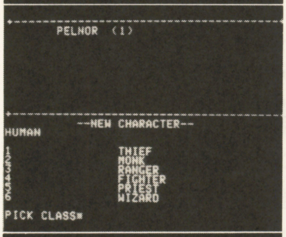
「ファンタジー」はその名の示す通り、中世を舞台としたファンタジーRPG だ。外面的には、マルチキャラクターのフィールドタイプで、まあ、ウルティマと同じ分類になるのだが、その内容たるや、多くのウルティマネソフト達とは、一味も二味も違うものに仕上がっている。なんと言っても、その武器や、魔法、怪物の設定の圧倒的な数量に、まず、驚かされる。

ウルティマは、確かにそのゲームフィールドは広いのだが、登場する怪物や、武器・防具などのアイテムはそう多くない。だが、この「ファンタジー」では、それらの量が圧倒的なのだ。武器・防具は100種類、使える魔法は54種類、そして、登場するアイテムはゆうに50種類を超えているのだ。これは、まさに驚異以外の何物でもない。

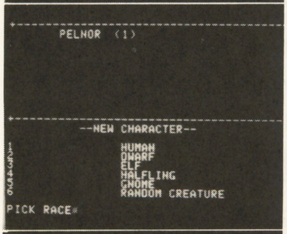
次に、そのキャラクターシステムに目を移してみよう。「ファンタジー」は5人のマルチキャラクターでパー



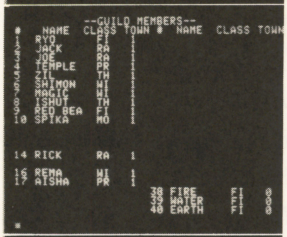
キャラクター・メイキングの画面



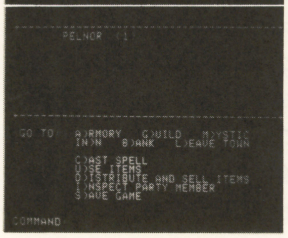
キャラの職業の選択画面。6つの職業が選べる。



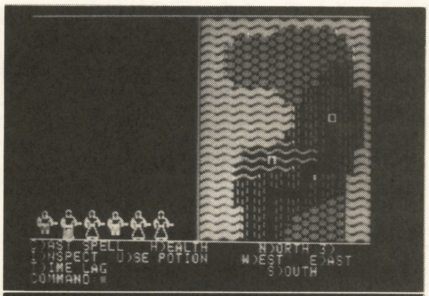
このゲームでは、怪物のキャラもつくれる。



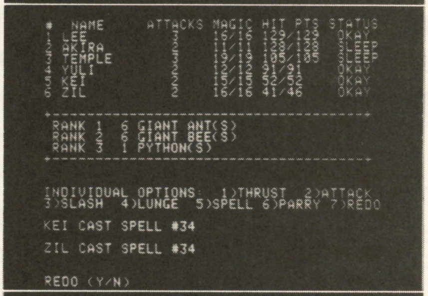
登録している全キャラを表示させているところ。



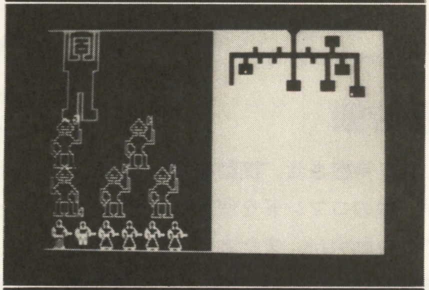
ゲームはペルナーという町から始まる。



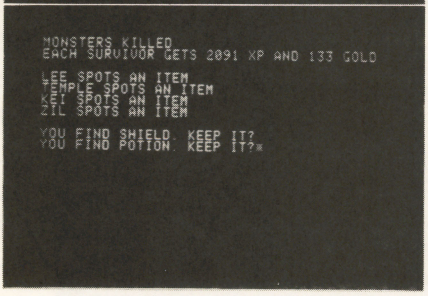
ペルナーの町から地表にでたところ。



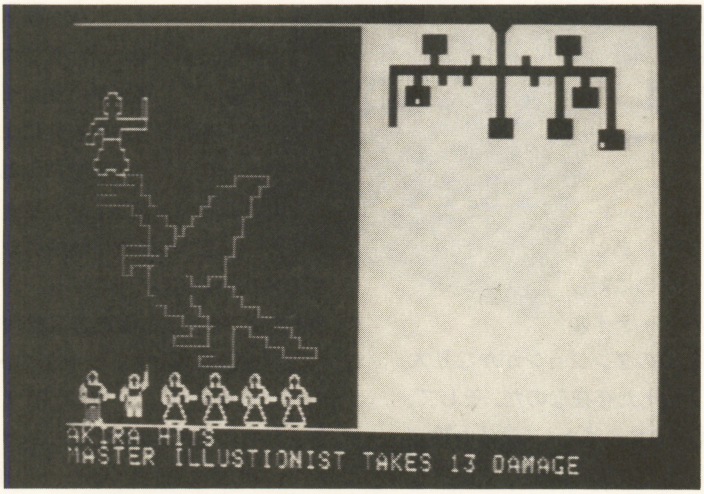
敵の怪物との戦闘モード。魔法は数字で選択する。



ダンジョンでは、移動するたびに、視界がひらける。



倒した怪物の持ち物からアイテムを発見した！



RPGの定石通りドラゴンは強い。このゲームでは、強い怪物ほど大きく表示されるため、敵がどのぐらい手ごわいかは、すぐ判断できる。

ティーを組んでプレイする事のできるゲームなのだが、そのためにつくる事のできる職業は6種類だ。

基本職業として、戦士、盗賊、牧師、魔術士が設定され、それに、いくつかの能力をあわせ持つ遊騎兵、修道士という職業が加わる。この辺は、ファンタジーRPGとしては平均的なところだろう、しかし、このキャラクターの能力数値の設定数が、ズバ抜けて多いのだ。肉体による攻撃力に影響するSTRENGTH、魔法を繰る力に影響するINTELLIGENCEなどのRPGの定石的なものは、言うまでもなく、それに加えて、スキル(技術)というものが8種類、設定されており、それには、鍵を上手に開けたり、泳ぎがいかにうまいかをあらわす能力数値さえある。離れ小島にあるダンジョンに行くためには、泳いで行かねばならないため泳ぎの能力も重要だ。

キャラクターについて言えば、さらに驚くべきは、キャラクターをつくる人種が非常に多いという事だ。人間、ドワーフなどのファンタジーRPGでおなじみの人種に加えて、ランダムの生物として、コボルドや、リザードマンなどの普通のファンタジーRPGなら敵の怪物であるはずの人種さえ仲間にする事ができる。ランダムの生物は全部で10種類だ。その中には、妖精さえ含まれているのだ。妖精をパーティーにいれて冒険をするなど、想像しただけでファンタジーしてしまう。思えば、今までのファンタジーRPGでパーティーにくわえる事のできた連中は、あまりにも戦闘力優先で武骨な奴が多すぎた「ファンタジー」は、本当にファンタジーなんだ。

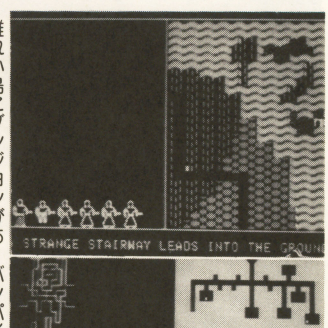
さて、ゲーム開始時には、プレイヤーはペルナーという町にいるのだが、フィールドを南に2面移動してみると驚くだろう。あたりは、真暗闇なのだ。このゲームでは、北の2面以外はペンギン社の「アマゾン学術探検隊」のように、初めはマップ全体を暗闇で隠しておき、パーティーが移動するにつれ、地形が明らかになっていくのだ。この設定は、一寸先は闇という感じで、プレイヤーをハラハラドキドキさせてくれる。もっとも、高範囲を一度に見渡す魔法の呪文もあるのだが、ただし、「アマゾン学術探検隊」とは異なり、一度、通った所のマップは明らかにされたままなので、一度、探索すれば、後は楽なのだ。

このフィールド上の移動においてはウルティマのようにプレイヤーを中心にスクロールしていくのではなく、ハイドライドのように、マップの端まで行けば、隣のマップに切り変わるというものだ。ただし、グラフィック的には、「ファンタジー」は、これに2つのゲームに大きく劣る。地形もグラフィックもそう凝ったものではないし、プレイヤーの位置はカーソルであらわされている。

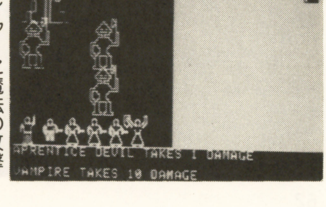
又、島のあちこちにはダンジョンがあるのだが、これらの内部も始めは同じ様に隠されている(ただし、ダンジョンは白く隠されている)ので、緊張感はいやがおうにもます。このダンジョンの内部には数々の意表をつくトラップや、ドラマティックな設定が隠されている。

このゲームは、全体にしっかりしたシナリオを持っているのだが、シナリオ的な面から言って、特に面白いのは巻物の設定だろう。巻物は、全部で20本あり、島のあちこちに隠されていたり、あるいは、店で売られたりする。この巻物にゲームを解決するための手掛かりがおさめられているのは言うまでもない。

「ファンタジー」はグラフィックなどの見せ掛けの部分には、まさしく、全く(失礼)と言っていいほど手がかかっていない。しかし、内容的にはかなりのレベルのものを持っており、一流の傑作と言っても恥ずかしくない実力を持っている。だが、見た目の派手さのないこのゲームは今の日本ではあまりメジャー受けはしないかも知れない。それが、グラフィック指向の強いゲームに毒された日本のゲーマーの不幸なのだ。だが、真のRPGゲーマーなら一見の価値あるゲームだと保証しよう。



離れ小島にダンジョンがあるのが見える。



バンパイヤーに魔法の攻撃がヒット！

バーズ・テイル　EA社

なつかしい旧友との再会



アップル・ゲームのファンなら、エレクトロニック・アーツ社(以下E・Aと省略)を知らぬ者はいないだろう。E・Aのつくるソフトは、全体に質が高い事で知られているが、E・Aの代表作の多くはアクションゲームである。「セブンシティズ・オブ・ゴールド」などのリアルタイムRPGもあるのはあったが、本格的RPGというものはなかった。そのE・Aの(たぶん)初の本格RPGが「バーズ・テイル」だ。「バーズ・テイル」は、ウイザードリィのようにパーティーを組んでのダンジョン探索を中心にしたゲームなのだが、ダンジョンだけが、ゲームフィールドなわけではない。

バーズ・テイルの舞台はふる町である。その町のどこかにダンジョンの入り口が隠されており、プレイヤーはまず、そのダンジョンの入り口を探さなければならない。しかも、そのダンジョンは1つしかないというわけではないのだ。このあたりは、話しだけ聞いていれば、なんとなく「ブラック・オニクス」に似ているような気もする。だが、ブラック・オニクスがあくまでメインのダンジョンは一つで、あとはダミーなのに対して、バーズ・テイルではひとつのダンジョンがかなり大きく、独立した存在なのだ。そして、本格的RPGにふさわしく魔法も設定され、キャラクターの職業や種族もバラエティに富んでいる。

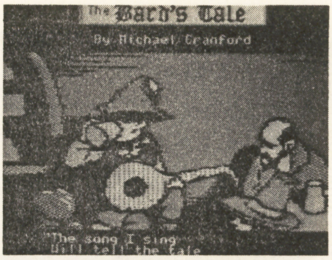
また、このゲームでは、時間の経過という要素も取り入れられており、夜になると、町の空が暗くなる。それだけなら、まだいいのだが、夜になると、消費したマジックポイントが回復しなくなる。そして、夜にでてくる怪物は昼間の怪物よりも強力なのだ。

このゲームの題名にもなっているバード(吟遊詩人)という職業は、「ウルティマⅣ」にも設定されているが、この「バーズ・テイル」のバードは一味違う。このゲームでのバードは、曲を奏でる事によって、数々の魔法を使う事ができるのだ。序盤戦においては、魔法使いなどより役に立つし、戦士としての能力もある程度持っているのだ。さすがに、ゲームの題名にもなっているだけの事はある。

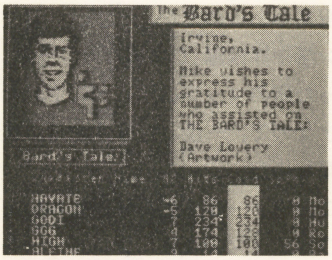
だが、このゲームの職業で面白いのは、バードだけではない。魔法使いも、その使える魔法の呪文によって、3つの系統に別れているし、魔法を使える戦士や、強力な戦闘力をもつ戦士も設定されている。この、魔法使いを使える魔法の系統別にいくつか設定するのは「シャドウ・キープ」にも見られる。これは、どうも、アメリカのRPGの流行らしい。このゲームの最も面白い所は、「ウイザードリー」の全シリーズ、そして、「ウルティマⅢ」のキャラクターを転送してプレイする事ができる事だろう。ただ、どんなにレベルが高いキャラクターを転送してもレベル13以上にはならない。

これは、このゲームを楽しんでプレイするための配慮だろう。何にしても、多くの修羅場をくぐった戦友(?)と再会できるのは、嬉しいものだ。

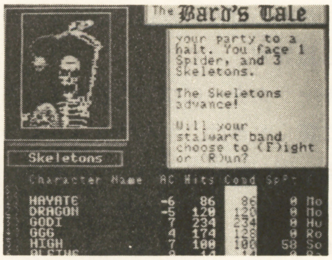
ゲームの内容は全体としてかなりのレベルにあり、「ウイザードリー」、「ウルティマ」のキャラクターを転送できるというサービス精神を待つこのソフトは、単なる「ウイザードリーⅣ」がでるまでのヒマつぶしのソフトでは決してない。



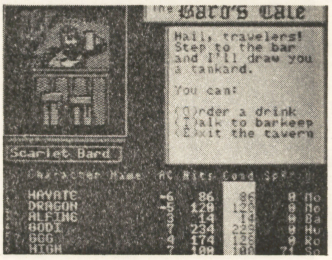
これがタイトル画面。バードの動きのアニメーション効果が素晴らしい。



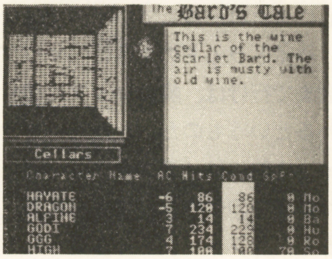
ゲームに登場する作者。このゲームの作者は森田和郎氏なみに出たがりなようだ。



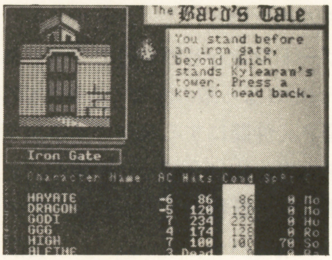
怪物との戦闘場面。アニメーション効果が見られる。



これが酒場。酒で喉をうるおさないと、バードは歌を歌えないのだ。



ダンジョンは線画ではなく、しかもカラー。ダンジョンの怪物は当然、強い。



入る事のできないゲート。中に何があるのだろう。

ザ・パーソナル・コンピューター

Apple編

アップルIIは、ある意味ではパーソナルコンピューターはアップルIIに始まり、アップルIIで終わったと言えるほどの不滅の名機だ。そのアップルIIの産みの親ウォズニアックがアップル社を去った今、アップルIIは、理想を追った最後のアップルとなってしまうのだろうか。



⬆アップルIIの伝統を受け継ぐマシン、アップルIIe

少しでもパーソナル・コンピューターに首を突っ込んだ人ならアップルIIという機種を知っているだろう。アップルIIはあまりにも有名なパーソナル・コンピューターであり、ある意味では、パーソナル・コンピューターはアップルに始まり、アップルで終わったとさえ言えなくもない名機だ。

とにかくこのマシンは、何でもできてしまう。およそパーソナル・コンピューターでできる事でこのマシンにできない事はないと断言するアップル・フリークは多い。

こんな事を言うと、アップルIIはそんなに多くの機能を持っているのか、という質問がありそうだが、残念ながら、答えはノーだ。アップルIIのハードウェア本体の機能は、現在の水準から見れば、そんなに優れたものではない。何しろ、アップルIIの最初の機種、現在ではアップルII スタンダードと呼ばれるマシンが生まれたのは、今から約10年も前の事なのだから。

こんな事を言うと、気の短い人は、さっきはアップルIIは何でもできるっていったじゃないか、と文句を言いそうだが、パソコンの性能はその本体単体の問題ではないという事なのだ。

アップルIIの本体の性能は前述したように、現在の水準ではたいしたものではない。しかし、アップルIIにはその機能を強力にサポートしてくれる多くの周辺機器とハードの性能を極限までひきだすソフトがある。なにしろ、アップルII（II Cを除く）には7個もの拡張スロットがあり、それを利用して多くの周辺機器を使用する事ができるし、しかも、アップル社はこのハード・ウェアの隅々にいたるまでを一般に公開し、周辺機器の開発を容易にしているのだ。

しかし、現在のレベルではたいしたものではないと言っても、アップルII本体の性能も発表当時の頃は、抜群のものであった。細かいカラーグラフィックが使え、BASIC言語を搭載し、フルキーボードを備えサウンド機能さえ持つ上に、ジョイスティックポートまで持っていた。現在では、珍しくもない事だが、10年前にこれだけの性能を持っていたのはアップルIIだけだった。そのシンプルなハード設計は現在でも高く評価されている。まさに、スティーブ・ジョブスとスティーブ・ウォデニァックが青春をたたきこんだ夢のマシンだった。

当時、多くの人々がこの高性能の夢のマシンに飛びつき、このマシンのために多くの周辺機器が、そして、ソフトが開発された。ハードウェア的に他のメーカーがアップルIIに追いついた時、すでにアップルは多くの周辺機器とソフトに囲まれていた。しかも、多くのハードメーカーは自社のパソコンのハードウェアを公開しなかったために、周辺機器やソフトの開発が遅れたのだ。その点でもアップルIIは他のパソコンを大きく引き離した。

10年たった現在でも、そのハードは基本的にはなにひとつ、変わっておらず、ほとんど完璧なコンパチビリティを保ち続けているのは驚異としか言いようがない。本体にディスク・ドライブを内臓したポータブルII Cモデルが発売されているが、これもソフト的なコンパチビリティはほとんど保たれている。そして、アップルIIがゲームの分野では今も世界の最前線を突っ走っているのは、だれにも否定できない。

アップル専門店
オーク・ヴィレッジ



オーク・ヴィレッジは日本では数少ないアップル・ソフトの直輸入販売店の1つだ。ここでは何といっても、最新のソフトをより速く、安く手にいれる事ができる。又、アップルII、マッキントッシュは言うまでもなく、コモドール64や最新マシン、コモドール・アミガのハードからソフトまでを取り扱っているのだ。

電話（03）254−2094

「OSとゲーム」 OSは、ハードの壁を越えるか？



OS(オペレーティング・システム)の機能とは、いったい何だろうか。ごく初期におけるOSは、単にCPUの効率の追及のためだけに生まれたものだった。

しかし、後にこれは、キーボード、ディスプレイ、プリンターなどの各種入出力装置の管理と、ディスク・ファイルなどのシステム資源の管理などのための物となった。又、OSはソフトウェアの開発環境としても最良のものを提供してくれる。

CP/Mなどの流通OSの機能として注目すべき事は、OSさえ同じなら、異なるハードウェアでも全く共通的にソフトウェアとしての面だろう。現実には、それほど理想的ではなく、もう少し、制限があり、いろいろと面倒な問題があるのだが、ここではそれらの事は無視して、話を進める。

さて、ここでいうOSとは、DOS(ディスク・オペレーティング・システム)の事だ。現在のDOSの代表的なものとして、CP/M、OS－9、FLEX、SI、UNIX、MS－DOSなどがある。

ボビーマシンとしては、日本では8ビットが主流なのは言うまでもない。この8ビットマシンのためのOSは、CP/M、OS/9、FLEX、SIなどである。この中で、CP/Mはインテルの80系のCPUで、OS－9、FLEX、SIはモトローラの68系のCPUでそれぞれ動作する。

一見すると、68系のOSの方が数は多いのだが、そのユーザー数は80系のCP/Mの方がはるかに多い。CP/Mは8ビットパソコンのOSの80%以上を占めていると言われているのだ。

どうして、CP/Mがそんなにメジャーかと言うと、80系の石の方が早く世に出ていたため、そのためのマシンやOSが早朝に開発され、先に広まった事に原因がある。機能だけから、言えば、CP/Mよりこれら68系のOSのほうが、優れている所が多いのが事実だ。

さて、それでは8ビットのCPUのOSとしては、もっともメジャーであるCP/Mの歴史を見てみよう。

CP/Mがつくられたのは1973年。つくったのは、当時、インテルのコンサルタントだったギャリー・キルドールという人物である。

これは、1975年にバージョン・アップされ、V1.4となる。ちなみに、ソニーのSMC－777のOSであるソニーファイラーは、このCP/MV1.4と、ほぼコンパチなのである。SMC－777は、現在の国産のポピュラーな8ビットパソコンの中では、唯一のOSマシンなのだ。

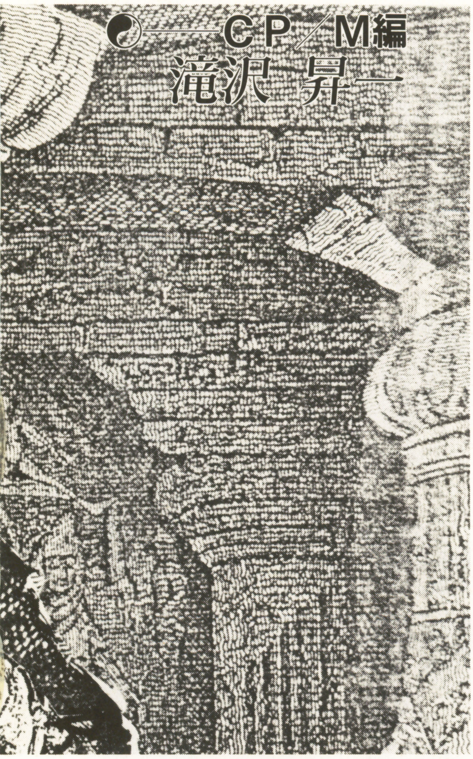
さて、キルドールは1976年、デジタル・リサーチ社を設立し、これから、CP/Mは、どんどんメジャーになっていく。

1979年、時代の要求で大容量のハードティスクに対応するために、CP/Mはさらに V2.0へとバージョン・アップする。そして、1980年、若干の改良で V2.2となった。この V2.2が、現在のCP/Mの主流となっている。

さらに、1983年、V3.0(別名CP/M PLUS)が発表されたのだが、世界的に V2.2の愛用者とソフトが多いため、いま一つメジャーにはなれないでいる。もちろん、V3.0上では、V2.0、V2.2のソフトが動作する事は言うまでもない。

さて、CP/Mがメジャーなため、68系のハードメーカーもこれを無視する事はできなかった。そのため、

CP/M編 滝沢 昇一



国産の代表的な68系マシン、FM－7シリーズ、SIシリーズはハードウェア的なサポート(Z80カードなど)によって、CP/Mを走らせる事ができる。つまりは、国産の主力機種のほとんどで、CP/Mが使えるのだ。さすがは、8ビットで最もメジャーなOSのCP/Mである。ただし、MSXマシンは、MS－DOSとコンパチビリティを持つMSX－DOSしかOSを持たない。ちなみに、MS－DOSは現在の16ビットマシンのスタンダード的なOSである。

さて、CP/M上で動作するアプリケーション・ソフトはなぜ、ハードウェアを越えたコンパチビリティを持っているのだろうが。これから、その理由を説明しよう。

それには、BIOSとBDOSというものが関係している。

BIOSとはベーシック・インプット・アウト・システムの略である。I/O(インプット・アウトプット)の部分というのは、パーソナル・コンピューターの機種ごとに異なっている。この機種ごとにハードウェア的に異なっている部分をソフト的に統一するのが、BIOSなのである。つまり、このBIOSがハードウェアの差異を越える秘密(というほどの事もないが)なのだ。各機種のCP/Mのシステム(ここで言うシステムとは、CP/Mの基本システムソフトの事。)ごとに異なっているのは、このBIOSの部分だけなのである。

さて、次はBDOSだ。BDOSは、ベーシック・ディスク・オペレーティング・システムの略だ。これは、CPUとメモリーがデータをやりとりする以外の、ハードウェア的な動作を全て行う部分だ。

CP/MにはBDOSコール、あるいは、システム・コールなどと呼ばれるものがある。CP/Mマシンでは、レジスタにある値をいれておいて、あるアドレスをコールすればマシンにかかわらず、同じ動作をする事が保証されている約束的なものがいくつかある。これが、BDOSコールと呼ばれているものだ。

このBDOSコールには、画面に文字を一文字表示したり、ディスクをアクセスしたりするものがある。これらを利用すれば、ハードの壁を越えて同じ命令で同じ動作をコンピューターにさせる事ができるわけだ。

このBIOSとBDOSによって、CP/M上のソフトは機種を越えたコンパチビリティを実現しているのだ。

参考文献

①「パソコン革命の英雄たち」 ㈱マグロウヒルブック ポール・フライバーガー マイケル・スワイン 1800円
②「オペレーティング・システムの機能と構成」 岩波講座 情報科学 16巻 2500円
③「標準CP/Mハンドブック」 アスキー 村瀬康治
④「入門CP/M」 アスキー 村瀬康治 1500円

限りなき幻想の地下帝国の冒険

ZORK インフォコム社

アメリカのアドベンチャーゲーム界では、現在、地味なテキスト・アドベンチャーが主流である。

そのテキスト・アドベンチャーに関して代表的なソフトハウスがインファコム社なのはゲームフリークなら生まれる前から知っている事と思う。そのインファコムのゲームの大部分はCP/M上でプレイする事ができるのだ。

「ZORK」はそのインファコム社を代表する、そして、同社第一作のテキスト・アドベンチャーだ。

ある時、ある所に古びた白い家があった。君がその家の前のポストにある手紙を読むと、何とこの家のどこかには莫大な財宝が隠されているという。こうして、ちょっとした好奇心から物語は始まった。

君は剣とランタンを手にゾークの幻想の世界への扉を開いた。

その古ぼけた家の地下には広大な、多くの謎を秘めたダンジョンが隠されていたのだ。

このゲームの題名のゾークとは、君が足を踏み入れた、幻の地下帝国の事だ。ゾークの世界は凄まじく広く、エリアはトータルで100箇所を越える。そして、そこにはリアルタイムに襲いかかってくるトロールやサイクロプスなどの怪物たちがウロつきまわっているのだ。慎重なマッピングなしに、このゲームを解く事は不可能に近いだろう。

その上、この広大なダンジョンのあちこちに仕掛けられた謎はとびきり論理的で難解なものばかりだ。

テキストアドベンチャーは、グラフィックを使わない分、メモリーに大きな余裕がでる。そのため、受けつけてくれるコマンド数、そのゲーム世界の広さ、そして、コマンドに対するリアクションのバリエーションの多さはグラフィック・アドベンチャーには比べようもない。見せかけではなく、内容に厚みがあるのだ(その利点を全く生かしていないソフトもあるが)。テキストアドベンチャーはまさに、マニア好みのゲームと言えよう。

文字だけでゲームが進行するため、そのゲーム世界は画面上というよりは、プレイヤーの想像の世界に縦横無尽に繰り広げられる。まさに、幻想の世界である。

この広大なゾークの世界の全ての謎を解いた勇者は、世界にもそう大勢はいないだろう。エッ、僕はどうだって？ 僕はもちろん……。





ダーク・クリスタル

◐メーカー名――スタークラフト
◐機種名――PC-88/98シリーズ

❶長老ウルスがジェンに話しかける。
❷森の中では、色々な情報が手に入る。
❸音楽好きなボット族が楽器をもっている。
❹ここは、キーラの育った場所です。









キミは「ダーク・クリスタル」をみたか!?もちろんゲームではない。全米に旋風を巻き起こした、あの「スターウォーズ」のエイリアン・キャラクターを担当したスタッフが総力を結集したユニバーサル映画の「ダーク・クリスタル」だ。

キャラクターはユーモアたっぷりでファンタスティックな映画だった。

このダーク・クリスタルがシェラ・オンライン社からアドベンチャーゲームとなって数年前に発売された。これをスタークラフトが移植して、英語のにがてなボクやキミ？にもプレイできるようにしたのだ。

ではさっそくスペースファンタジーワールドへ…。

そこは、はるかかなたの惑星トラ。ここでは１千年に１度起こるという３つの太陽の大合致がいままさに始まろうとしていた(それにしても大合致というのはすごい造語だ)。いまをさる１千年の昔、惑星の調和を保っていたクリスタルが奪われ、大合致とともに殺戮の嵐が吹きすさんだ。今回も大合致までにクリスタルを探しださなければ、大恐慌にみまわれてしまう。ゲルフリン族の末裔で最後に行き残りジェンは、ダーク・クリスタルの復元という使命をうけて単身未知の世界へと立ち向かった。ジェンにクリスタルのことを知らせた長老ウルスは死ぬ直前ジェンにいった。「〝太陽の兄弟達は誰のためにたたかったのか〟この言葉の謎を解くのじゃ。そうすれば宇宙監視人のオウグラに会えるはずだ。彼はクリスタルのかけらを持っているといわれている」

惑星の平和を求めてジェンは旅立った。

しかし、先は長い。なんてったって、画面数が200を越えるというのだから。

このゲームはシェラ・オンライン社ハイレゾ・アドベンチャーシリーズ第６作めの作品です。



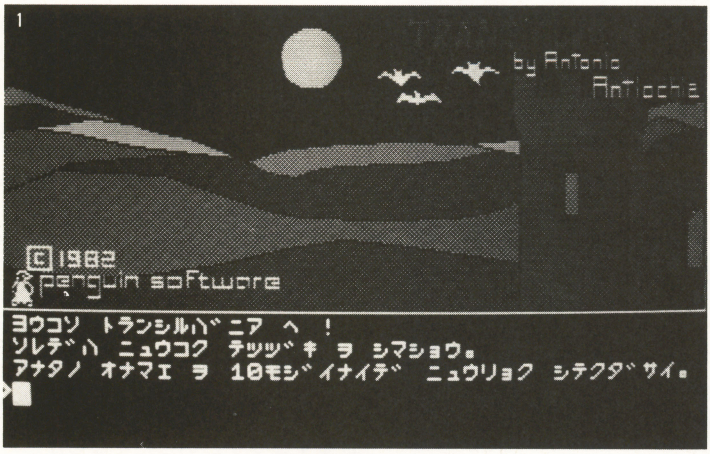


❺これは、スケクシスの偵察兵器
❻ガーシムが出現したぞ！

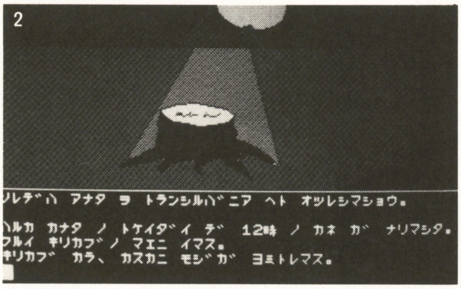
トランシルバニア

◐メーカー名――スタークラフト
◐機種名――PC-88/98シリーズ

❸オオカミ男だよ、などと言ってる場合ではない。
❶美しくも、ぶきみな雰囲気のあるタイトル画面だ。



アドベンチャーゲームのルーツをさかのぼると、「マイクロソフトアドベンチャー」あたりに行き着く。場所はアメリカ。時間計は1979年末を指している。まだ、テキスト版アドベンチャーだ。



❷ここがスタート地点。切株に文字が。
❹こわれた荷馬車の上にお棺がある。
❺小屋の中に入ることが出来ます。
❻中に居る猫に注意すること。
❼ゆかに落ちているものを払うと。
❽ここは屋根裏です。

それから１年半、ペンギンソフトウェアから「トランシルバニア」がアップル版として発売された。ストーリーもさることながらグラフィックの美しさに人々は驚いた。このころからグラフィックツールを使ったゲーム作りが始まったのだ。

アドベンチャーゲームが生まれて６年ほど経つが、その歴史を語るとき、この「トランシルバニア」は忘れることのできないソフトの１つだ。

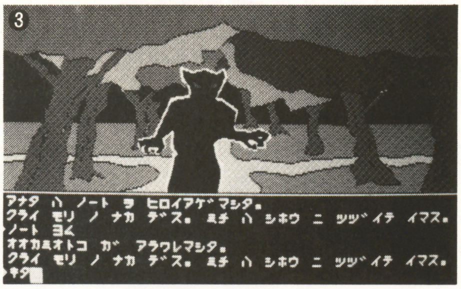
だから、もしキミがはじめて知るソフトだとしたら、覚えておこう。たとえ名前だけでも知らないとアドベンチャーゲームは語れないのだ。

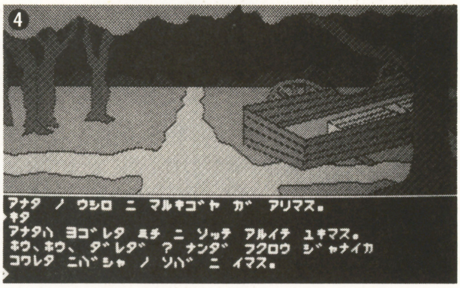
物語は、ドラキュラ伝説で有名なトランシルバニアの地で繰り広げられる。トランシルバニア国の王女サブリナ姫が領内に住むドラキュラ伯爵にとらわれ、森の奥深くつれさられてしまった。キミはサブリナ姫を救うべく、森の入口へとやってきた。

はるか彼方の時計台で12時の鐘が鳴りいよいよゲームがスタートする。

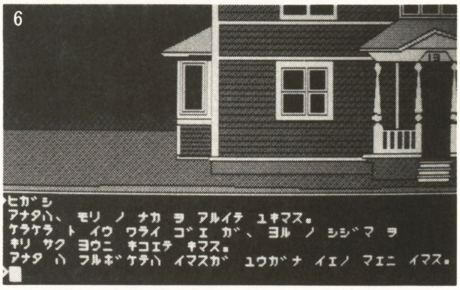
森のなかはさしずめ大きな迷路だ。同じ画面が何度か登場して、キミを悩ませる。アドベンチャーゲームではときどき使われる手法だ。また、冒険の途中でやっかいな存在なのが、オオカミ男だ。たとえばスタート地点でもたもたしていると、しっかりやってきてオオカミ男にやられてしまう。的確な判断と推理力はどんな冒険でも必要なものだ。キミはサブリナ姫を助けだせるかな。

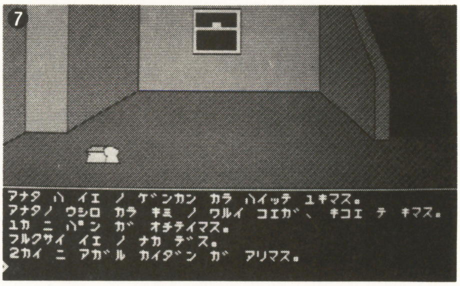
このゲームは、82年にスタークラフトが移植して、手軽に楽しめるようになりました。

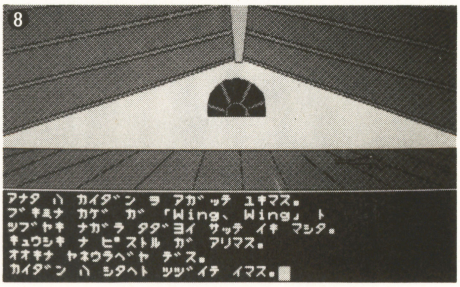






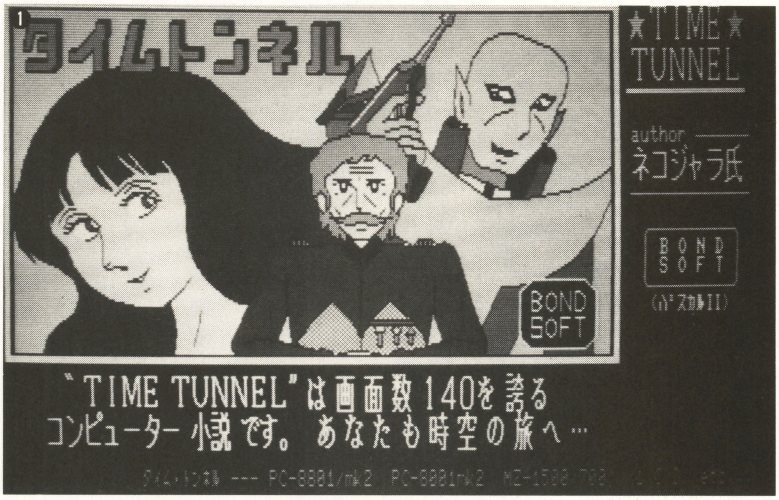




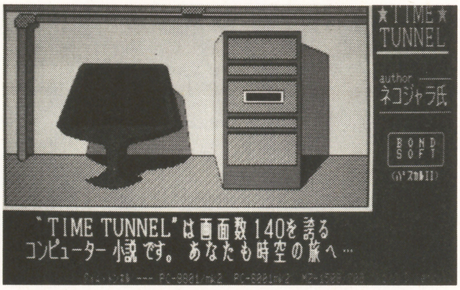


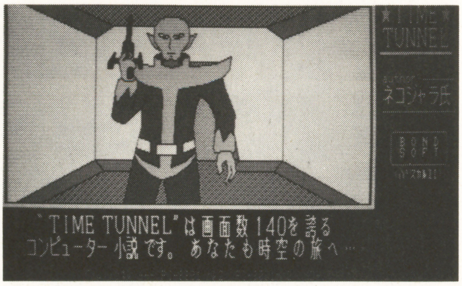
タイムトンネル

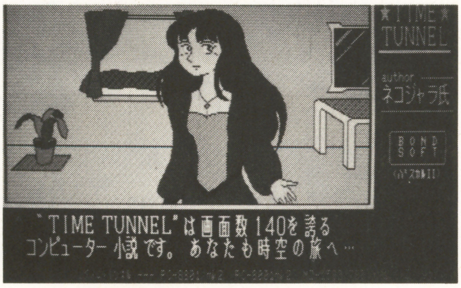
◐メーカー名——パスカルII　◐機種名——ＰＣ88、Ｘ-１、ＭＺ











「タイムトンネル」を語るなら、まず「タイムシークレット」をひも解きたい。「タイムシークレット」といえば、5億年前から西暦3001年までをタイム・マシーンで飛び回るという、ワープロアドベンチャーなる新しい分野を開発したゲームだった。これが世に出たのが1983年の終り頃。それから約1年、「タイムシークレット」の続編として「タイムトンネル」が出現した。

ストーリーも続いているので、もしプレイなさるときは「タイムシークレット」から始めることをお薦めする。

タイムトンネルといえばその昔、アメリカかどっかのテレビ映画を日本でもやっていた。それにあやかった名前だと思うけれど、タイムトンネルを知っている人はオジン族の仲間入りができるのだ。

ストーリーは宇宙船が隕石で破壊されて、北西ベガサイドにたどりついた、というところから始まる。

タイムマシーンがなくなったのでこんどはタイムトンネルが登場という安易な発想が単純でいい。

紫式部、インディアン、ベートーベン平安時代から宇宙へとほとんどまったく関係ないものを次々とつなげてしまうこの発想もただものではない。ワープアドベンチャーなればできるすごワザといったところか。

もう１つ注目したいのが、このゲームでは結末が４つ用意されている点だ。複数の結末のあるアドベンチャーゲームの先駆的役割をはたしている。結末が複数あるということは、ある地点でＡかＢかという選択で進む方向が変わって行き、行き着くところが違ってくる。プレイヤーの性格によって悲劇的な結末にもハッピーエンドを迎えるためには、殺人だけはなしにしたいものだ。

またこのソフトのすごいところはMZ-700というほとんど化石みたいなマシーンもフォローしているところだ。MZ-700のユーザーでまだこのソフトを知らない人がいたらゼヒ！

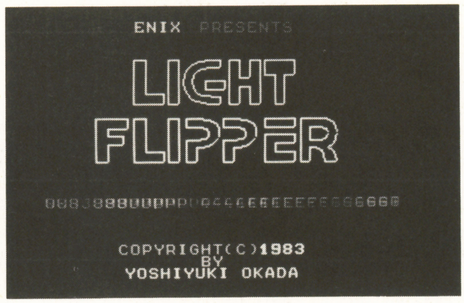
❶迫力？　のタイトル画面
❷彼女が紫式部。ブスだ！

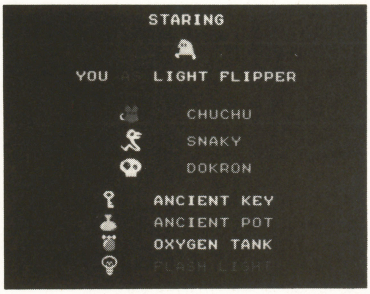


ライトフリッパー

◐メーカー名──**エニックス**

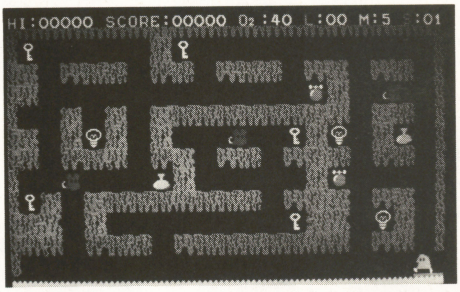
◐機種名──PC88、FM7/77、テープ版



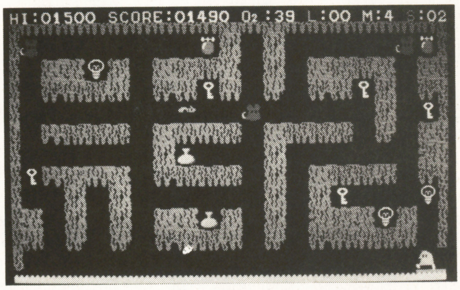


思えば、現在のファミコンブームのゲームの原型が、この「ライト・フリッパー」にあるのではないだろうか。「グーニーズ」や「スーパーピットホール」などのソフトにはいろいろな類似点を見いだすことができる。

簡単にゲームを紹介すると、主人公はミョーな動物ライトフリッパー君。彼が洞窟でヘビやネズミと対決しながらツボやカギを集めるという、パッケージの言葉をかりると『サバイバル思考型反射ゲーム』なのだ。

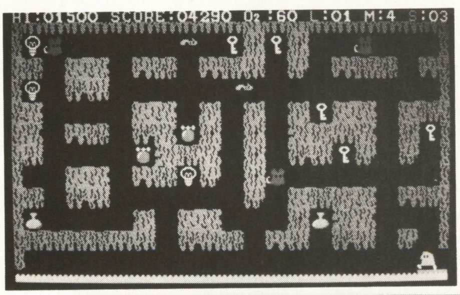


ではどこがファミコンかというと、まずアイテムがつぼ、カギ、ライト、酸素ボンベ。ファミコンではよく目にするアイテムだよね。場所は洞窟の平面迷路。この迷路だってよくあるパターンだ。

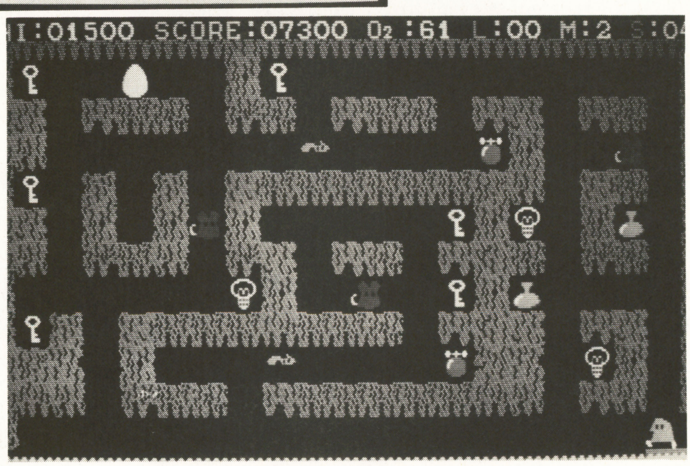


そしてフリッパーがかわゆい。キャラクターもかわいいしその動きも愛らしい。

敵キャラもヘビ、ネズミのほかにもコウモリやガイコツまででてきてじつにファミコン的だ。正確にはファミコンがフリッパー的というべきか。



ネズミは暗やみで育ったため、目が強くない。そこで、ライトを使ってフラッシュ攻撃をかけると、数秒ネズミは失神して動けなくなってしまう。その間にネズミの上を通過してやっつけてしまえばいいのだ。



洞窟内に落ちているカギを全部拾わないと、次のステージ(洞窟)へ進むことができない。といって洞窟内でいつまでもうろうろしていると、酸素不足になってしまう。酸素ボンベを拾えばいいんだけれど、これも数に限りがある。スピーディーなゲーム展開が要求されるのだ。

迷路もよくできていて、ぐるっと回っていかなくてはならなかったり、下の川に流れているいかだに乗り移って移動しなければならなかったり、などと頭を使う。

しかも、上級者用に、すばやく次のステージへ進むと、酸素の残量×10がポイントとなるし、洞窟内の全アイテムを取ると酸素残量×20のボーナスポイントが獲得できるようになっている。

この当時残念ながら、かくれキャラの概念はなかったので、そのたぐいのキャラクターは出てこないけれど、ファミコン的でいまでも十分プレイにたえうるソフトだ。

故きをたずねて新しきを知る、というわけで昔のソフトをプレイしてみるのもいいものではないだろうか。古いといっても83年ものなんだけれどネ。

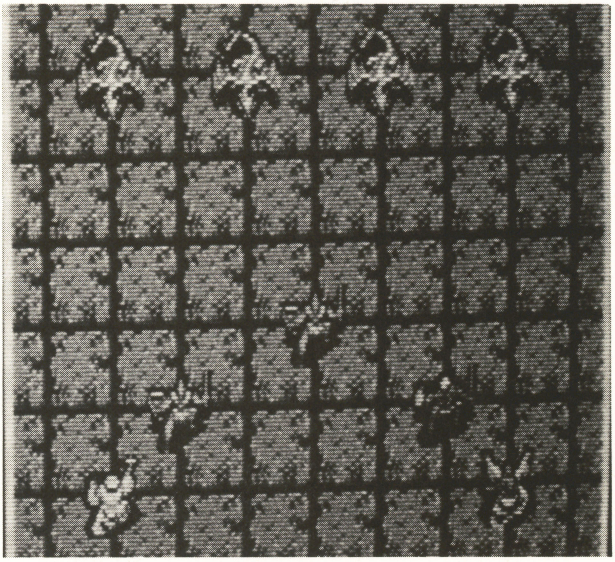
ミスター・Xの ゲーマー 救助隊



ファンタジアン

クリスタルソフト

クリスタルソフトは、言わば日本のロールプレイングゲームの老舗のようなソフトハウスだ。クリスタルの本格的RPG第一作「夢幻の心臓」は、売り上げこそブラックオニクスに大きく水をあけられたものの、内容的には、優れた作品であった。そのクリスタルのダンジョンタイプのRPGが「ファンタジアン」と「リザード」だ。ここでは、マルチキャラクターの「ファンタジアン」を取り上げる事にしよう。



ファンタジアンは、「ウイザードリー」を強く意識した作品だ。そのため、キャラクターメイキングは、少し面倒だが、「ウイザードリー」ほどではない。最初につくれるキャラクターは４種類、そして、ある程度の経験を積み、特定のアイテムを手に入れれば、それぞれが、上位の職業にクラスチェンジできる。ただし、上位の職業とは言っても「ウイザードリー」の優等キャラクターなどとは異なり、基本能力が強化されるというだけのもので、魔法を使える戦士などは設定されていない。

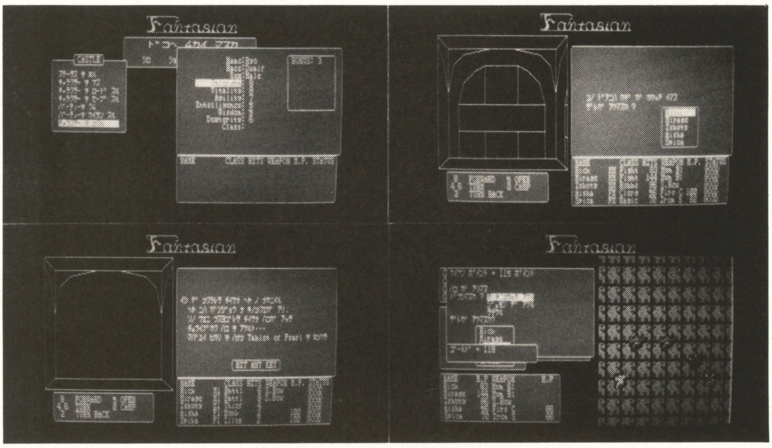
さて、ダンジョンでは２種類の敵が、君のパーティーを待ち受けている。特定の場所にあらかじめセットアップされているモンスターとランダムに出現するワンダリング・モンスターだ。まあ、これは「ウイザードリー」などと変わらないのだが、この「ファンタジアン」では、ワンダリング・モンスターの出現率が少々、高いようだ。すぐに怪物とエンカウントしてしまう。

怪物と出会うと、すぐさま戦闘モードにはいる。この戦闘モードはバーズ・アイ・ビュー方式で自分達のパーティーと敵の怪物を、上から見下ろしたような形で、実際にリアルタイムでキャラクターを動かして戦う。これは、あきらかに「ウルティマⅢ」の真似であるが、すぐれたシステムである事には違いない。

戦いに勝つと、しばしば、宝物が手に入る。これは泥棒あるいは、僧侶の呪文で開ける事ができるが、泥棒のレベルが低いうちは、呪文で開けるほうが安全だ。

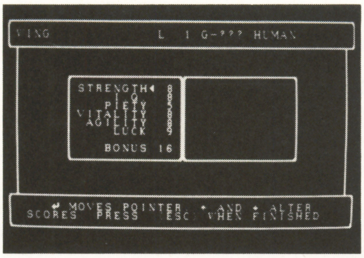
さて、このゲームでは一階から早くも多くのトラップが仕掛けられている。視界のきかないダークゾーン、ワープする空間等だ。これらは、しっかりしたマッピングと、魔法使いのパーティーの位置を知る呪文があれば、そう怖いものではないだろう。

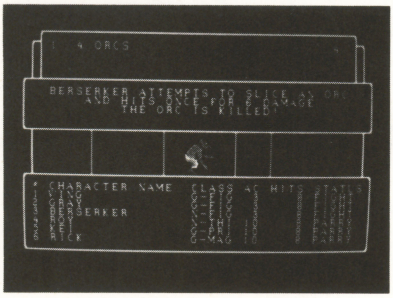
又、あちこちにメッセージのでる場所があり、ゲームを進める上でのヒントになるので、くまなく探索してみるとよい。ところどころにあるロックされたドアは、特定のアイテムがあれば、開ける事ができる。まずは、キャラクターのレベルをあげる事だ。先は長いくれぐれも慎重に。



ウイザードリー

アスキー





言うまでもなく、これはロールプレイングゲームの最高傑作と呼ばれる、アップルの「ウイザードリー」の移植ソフトである。「ウイザードリー」と並び有名な「ウルティマ」も一歩先んじて第二作、第三作が移植されているため、これで世界的な2大名作ロールプレイングゲームが、国産のパソコンでもプレイできるようになった。しかも、この「ウイザードリー」の移植版の出来は抜群で、原作を忠実に再現している。

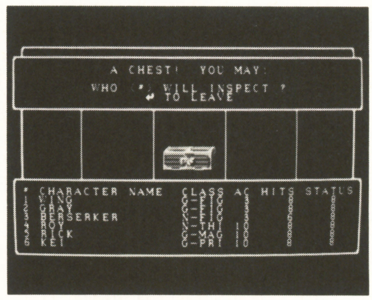
ウイザードリーには、基本的な能力を持つ4つの基本職業にくわえ、複合的な能力を持つ優等キャラクターというものがある。これらは、シナリオ1を突破する上では必ずしも必要ではないが、いれば便利である事は確かだ。

優等キャラクターには、サムライ、ロード、ビショップ、ニンジャ、の4つがいる。サムライは魔法の呪文を使う事のできる戦士、そして、ロードは僧侶の呪文を使える戦士だ。

ビショップは魔法使いと僧侶の両方の呪文を使う事ができる上にアイデンティファイ能力を持っており、ダンジョンで手に入れたアイテムを判別する事ができる。ニンジャは最強の戦士で、レベルがあがるにつれてアーマークラスが下がるうえに、どんな強力な敵も一撃で倒す事のできるクリティカル・ヒットという必殺技を持っているのだ。

さて、手始めは地下1階だ。この階では、まだ、怪物はそう強くはない。魔法を使ってくる怪物はまだ出現しないはずだ。

しかし、レベル1のキャラクターのパーティーでは、深入りすると、皆殺しにされる危険は十分にある。レベルがあがらないうちは階段のそばで、戦っては城に帰るという事を繰り返したほうがいいだろう。



又、この階ではいくつかカギを手に入れる事ができるが、これらは必ずしもゲームを解くためには必要な物ではない。それよりも、問題なのはロミルワの呪文も通用しないダークゾーンだ。この奥にある、ある物はゲームを進めるには絶対に必要なのだ。勇気を出して探検してみよう。

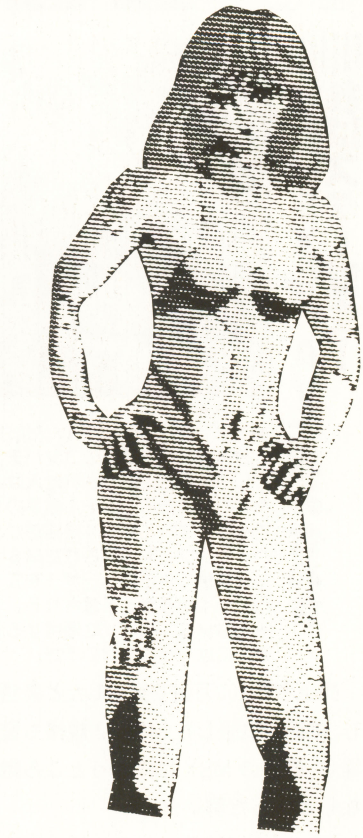
優等キャラクターになるために最低限必要なパラメーター

職　業	力	知性	信心度	生命力	機敏さ	運
ビショップ	—	12	12	—	—	—
サムライ	15	11	10	14	10	—
ロード	15	12	12	15	14	15
ニンジャ	17	17	17	17	17	17

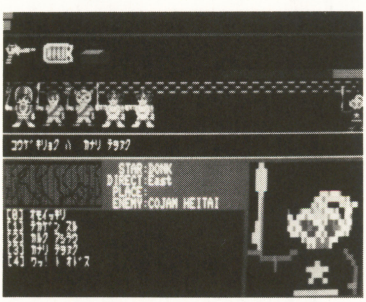
コズミック・ソルジャー

工画堂スタジオ

「コズミック・ソルジャー」を発売しているソフトハウスは工画堂だ。このソフトハウスは、実は、あのアスキーから発売されているアダルトソフト「エミー」を開発したソフトハウスなのだ。「エミー」を開発したソフトハウスがつくったゲームなら、画面の左側にいるオンナの子のアンドロイドがどんな事をしてくれるのか、と思わず期待してしまう人も多いだろう。それは、プレイしてのお楽しみ……。



さて、このゲームは5人までのパーティーを組む事ができるのだが、ゲーム開始時には、プレイヤーキャラクター1人だけだ。アンドロイドもパーツを取り付けなければ何もしてくれない。パーツは大体において、強力な敵に守られているため、まずは、パーティーのメンバーを集めなければならない。



ゲーム開始時にはプレイヤーはDONK星の町にいる。しばらくは、ここを歩き回っていれば勝手に人が近ずいてくるから、そのなかから、適当な者をパーティーにくわえればよい。

戦闘力を中心に考えて強力なメンバーを集めるのもよいが、かわいいウッチャムをパーティーに加えたほうがプレイしていても楽しいだろう。もっとも、ウッチャムだけでパーティーを組んだら、戦闘力に不安が残るので、あまり大勢、パーティーに加えるのはすすめられないが。

さて、パーティーのメンバーを集め、武器・防具を買い揃えたら、DONK星の未開地へ出発だ。ここでは、アサダーメを手に入れる事ができる。このアサダーメがあれば、アンドロイドがアドバイス機能を発揮してくれる。これがあれば、敵の強さを判断し的確(時には無責任)なアドバイスを与えてくれる。こいつがあれば、それからの冒険がグッと楽になるんだ。

ミスター・Xへの質問募集!

今月からこのコーナーに登場したミスターXです。ヨロシク!

今ボクは腹ペコなんだ。キミたちのオイシイ話題やホットなニュース、あなただけが持ってるウマい必勝法などなど…もっともっと欲しいと思っているんだ。上手ヘタなんか気にしたり、恥かしがったりしないで、キミの持ってるいろんな情報をドンドン送って欲しいんだ。みんなの情報だもの、出来るだけたくさん食べたいと思っているんだ。キミもボクも、ワープの仲間じゃないか!?

みんなが送ってくれるスバラシイ情報やニュース、話題が多ければ多いほどこのコーナーも盛りあがって楽しくユニークなページが出来るっていう訳だ。ボクも頑張るからキミも元気出して情報送ってくれ!

ミスター・Xまで

BOOKS REV

君のMSXを、AVと組み合わせればスター誕生！



◉アスキー
◉書名「MSXスーパーAV活用法」
今まで、パソコンのコンパチビリティの壁に泣かされた人は、数知れないだろう。そんな事のために生まれたMSX規格だが、バージョン・アップされたMSX2規格でさらにユーザーを広げていくだろうと予想される。そんなMSXをAVに活用するためにはうってつけの本だ。

売上台数100万台を突破したと豪語し、機能を拡張したMSX 2規格も登場し、最近のMSXは向かうところ敵なしといった勢いだ。

コンパチビリティがコンピューターの抱えた大きな問題であったがゆえに、それをハードウェア的に打破せんと定められたMSX規格は正にユーザーの壁を越えたのだ。

確かに、コンパチビリティを無視したモデル・チェンジを繰り返したり、ユーザーを無視した新製品開発競争を続ける多くのハードメーカーを信じられない人々がMSXに走っても無理はないかも知れない。

さて、そんなMSXを強力にサポートする本がアスキーから出版された。その名も「MSXスーパーAV活用法」だ。

題名のとおりMSXを映像的に、そして音楽的に活用していくためのノウハウが述べられている。

ビデオがポピュラーになっている現在、それとパソコンを組み合わせて使ってみようという人は多いはず。そんな、ビデオとコンピューターを組み合わせて使ってみよう（遊んでみよう？）という人やMSXでコンピューター・ミュージックをやってみたいけど、どうやったらいいのかわからない、という人にお勧めの一冊だ。

MSXや、周辺機などのハードウェアの紹介から有効な活用の仕方までがわかりやすく書かれている。

16ビット機OSの代表MS−DOS、そのベスト・ユースは



◉アスキー
◉書名「MS-DOS」
16ビットクラスのマシンのOSでは、最もメジャーなだけに、MS−DOSの関連図書は非常に多く世にでている。その中でもこの本は、MS−DOSの事を親切にわかりやすく解説しているビギナーにお勧めの本だ。作者はCP／M関連の書籍で有名な村瀬康治氏である。

コンピューターの世界では、常にコンパチビリティ（互換性）というものが問題となってきた。このコンパチビリティの必要性から生まれたものがOS（オペレーティング・システム）であり、MSX規格なのだ。

MSX規格がハードウェアの根本からの統一規格であるのに対し、OSは、ソフトウェア的にコンパチビリティを保とうというものだ。OSといえども、完全なコンパチビリティを実現しているわけではないのだが、ここでは、その問題には触れない。

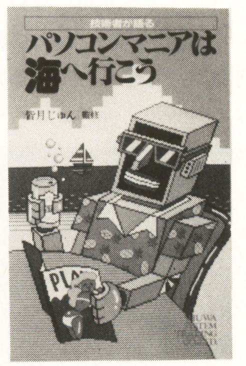
さて、現在のOSの主流は、8ビットではCP／M−80、16ビットでMS−DOSである。メジャーなだけに、CP／M−80、MS−DOSの入門書は非常に数多くあるが、今回はそのなかの1冊、アスキーの「MS−DOS入門」を紹介しよう。

この本の作者は初期のアスキーからCP／M関係の連載をしていた村瀬康治氏である。氏はCP／M関係の本を何冊か同じくアスキーから出版しているが、これがみな非常にすぐれた内容を持っている。

その人物が書いたのだから、この本もつまらなかろうはずもなく、村瀬氏独特のパターンでMS−DOSの概念、必要性、使用法から、コマンド、ファイルにいたるまでのわかりやすい説明がなされている。

どちらかと言うと初心者向けの本だが、もっと勉強したい人には「実用MS−DOS」という続編がある。

この夏のアウトドア・パソコンライフのすすめ



◉秀和システムトレーディング
◉書名「パソコンマニアは海へ行こう」
秀和のパソコンマニア・シリーズはパーソナルコンピュータ一業界の話を面白おかしく対談するウィットに富んだ本だ。今回の題名は「パソコンマニアは海へ行こう」。家に閉じこもりがちなパソコンマニアたちに、たまにはアウトドアで気分転換でもしなさいという事だろうか。

9月とはいえ、まだ、暑い今日このごろ。あなたは、どうお過ごしですか？　私は、明日から海へ行きます。

海には、愛機を持っていきます。

そして、今度こそ、愛機を海へ投げ込み、彼に永遠の別れを告げる事を決意しました。MZ××K、君は、僕の思い出の中でしか生きられない。この進歩の速いパソコン界に、あなたのいる場所はもう……。

どうも、わけの分からない書き出しになってしまった。さてと、秀和から、あのパソコンマニアシリーズの続編が発売されたのだ。その名も「パソコンマニアは海へ行こう」、なんとも明るい題名である。パソコンマニアの大部分が肉体労働を好まず、運動神経の切れているのを見越してのイヤミのように明るい。とは言え、そんなにパソコンの前にかじりついていないで、少しは外に出なさい、健康によくないよ。という、教訓めいたありがたいコトバのようにも思える。そう、海では、空は青く(晴れていれば)、海も青く(公害で汚染されていなければ)、ビキニの女の子はいるし(君がお近づきになれるかどうかは別として)、水平線は見えるし(地球が本当に丸ければ、オット、これは事実か)、うむ、やっぱり海は素晴しい。

本の内容としては、今までのシリーズと変わりなく、昔から現在までのコンピューター事情を面白おかしく、時には専門的に対談してくれる。

ドラゴンスレイヤー・シリーズ第3弾はゲーム・ブックだった?



◉エム・アイ・エー
◉書名「ドラゴンスレイヤー」

日本のリアルタイムＲＰＧの先駆者とも言うべき「ドラゴンスレイヤー」も、第二弾の「ザナドゥ」の発売でその使命を終えたかに見えた。しかし、「ドラゴンスレイヤー」は死んではいなかった。流行りのゲーム・ブックに姿を変えて、再び私達の目の前にやって来たのだ。

日本のリアルタイムRPGのパイオニア「ドラゴンスレイヤー」が、とうとう異なるメディアにも進出し、ゲームブック化されてしまった。しかも、これをゲームブック化したのは、オリジナルのコンピューターゲームソフトを開発した日本ファルコムなのだ。

さて、コンピューターゲームのほうの「ドラゴンスレイヤー」が、少々、本格的RPGとははずれたリアルタイムRPGであるのに対して、このゲームブックは全くの正統派である。ボードRPGゲーム「D&D」の影響を受けて、そのシステムを取り入れたというスティーブ・ジャクソンのゲームブックのスタイルに近いシステムをとっている。

スティーブ・ジャクソンのようなタイプのゲームブックは、ボードゲームのキャリアのない並の物書きでは書けるものではないが、そこは日本ファルコム、すばらしい出来だ。自ら、ほかのゲームブックと同じではないという事を示すためにアドベンチャーゲーム・ブックではなくロールプレイング・ゲームブックと名乗っているが、それだけの事はある本だ。

ゲームブック版「ドラゴンスレイヤー」はコンピューターゲーム版とは名前以外は全くつながりがないものだが、安直なキャラクター物ではなく、ゲームブックとしての内容は最高の物に仕上がっている。

ザナドゥを極めてしまった人にもオススメの一冊

「ザナドゥ」は、誰もが認めるスーパー・ヒット・ゲームだ。「ザナドゥ・ファイル」は、その神秘の全貌を明らかにする。この本を手に入れれば、キミもソフトを買う前から「ザナドゥ」を終える事ができる??



◉書名「ザナドゥ・ファイル」
◉JICC出版局

現在、多くのパソコン雑誌でランキングの上位を欲しいままにする「ザナドゥ」だが、そのすべてを明らかにする本が今ここに出現した。その名も「ザナドゥ・ファイル」。

この本は、「ザナドゥ」にいきずまっている人には後光がさして見えるだろう。なにしろ、この本には「ザナドゥ」に登場する武器・防具・魔法・モンスターなどの紹介に加え、必死必殺の必勝がおさめられているのだ。その一子相伝の秘術を知るために、悲劇は繰り返される。あれ、違う本の話だったかなあ。まあ、いーや。とにかく、この本があれば君も「ザナドゥ」を極める日がグッと近ずくってわけさ。何、君はもうとっくの昔に極めてしまった。ハッハッハッ、この僕が、そんな君の事を考えていないとでも思っているのか(別に僕が書いた本じゃないけどさ)。この本には、何と「ザナドゥ」のボードゲームまでついているんだ。どーだ、まいったか。さっきまで、俺は「ザナドゥ」なんかとっくに極めちまったから、そんな本は関係ないぜ、と思っていた君にも立派にこの本は楽しめるんだ。と、ゆーことで、この本、「ザナドゥ・ファイル」は、どんな人にもオススメだ。

第一作がゲームブック化されたり、とどまるところを知らぬパワーの「ドラゴンスレイヤー」シリーズだが、その第三作は、いったいどんなゲームになるのか、今から楽しみだ。

新製品INFORMATION

1 PC-PR-101TL, 201TL

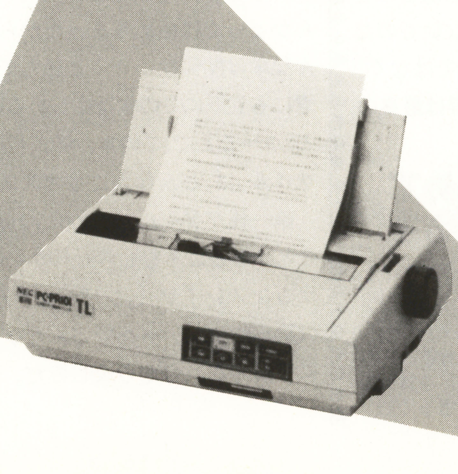
ワープロの友に私も加えて下さい。

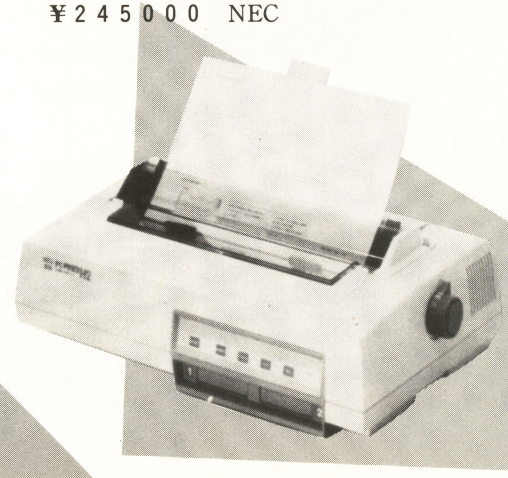
同型機種としてPC－PR１０１Ｔ・２０１Ｔがあるがそのプリンターの型をそのまま使用しプライスダウンをはかったモデルであり、なおかつ機能アップをはかったモデルでもある。
第２水準の漢字ROMを標準装備しており各社ソフトウエアー会社から出している日本語ワープロに対応させている。
インクリボンも従来と同じ様に両面使用できる様にしてありランニングコンテストも余りかからないようにしてある。
基本的には、PC－PR１０１Ｔ、２０１Ｔと同じであるからソフトに対しての互換性も取られている。この機種の出現によりプリンター専門メーカーの会社がどこまで機能的にもプライス的にも対抗させてくるのかそれが楽しみだ。が一部の専門メーカーは、既にプリンターの生産よりワープロの生産の方が多い様ですね。
今まで同型機種（１０１Ｔ、２０１Ｔ）を買った皆さん,あまり早く新製品を買うと損をしますぞ！
今後、純正メーカーがこのような商品を数多く出してくるということは、エンドユーザーにとっては大変嬉しいことだ。
￥７９８００　￥１３５０００　NEC

2 PC-PR-201H2, V

グラフィックの友新登場。

この機種もさきに書いたプリンターと同じく機種的にはPC－PR２０１HCの後継機種である。違いというと印字スピードが速くなったというところぐらいです。
しかしプライスダウンをはかりドットプリンターのカラー化をメーカーが積極的に押し進めているのが分かります。
周辺機器の価格も下げ純正品は、高価だというイメージを撃ち破ろうとしています。
私も１台使いたいものです。
処で未確認ですが、どうやら秋口にPC－９８０１VM２の後継機がどうやら出るようです。しかも各社こぞって乗せている８０２８６を乗せて出すようですどうやらPC－９８０１UV２は、その中継ぎでしかなかったようです。
買った人がかわいそうですNECさん。
これも未確認ですがPC－８８０１シリーズも今年の暮れぐらいにNEWタイプが出るみたいです。
NECではないのですが、書くところがなかったので書きます。
富士通もFM－７７AV２の４００ラインモデルを出すそうです。
シャプもＸ１ターボ２の生産を完了したという情報が入りましたので皆さんにお伝えしておきます。
￥２４５０００　NEC





3 LFD-590

みんなのアイドル5インチディスク

LFD－５９２というこのファンタジアンフロッピーディスクドライブは、LFD－５９０の後継機である。なんと言ってもあのデップスイッチの組合せによるドライブ指定やモードチェンジから解放されるのだからなんと使いやすいドライブなのだろう。写真を見ていただければ分かると思いますが全てのスイッチを全面に設けているため他社のどんなドライブより使いやすくなっています。またライトプロテクトスイッチを設けてあり、操作ミスによる書き込み防止をしています。仕様としては、２DD、２HDの読み書きができPC－８８０１、PC－９８０１シリーズに使用できるようになっています。

ケーブルは、２DD用LFC－１７(¥７０００)２HD用LFC－１１(¥７０００) インターフェイスカードPC－８８０１用LFA－１３(¥２８０００)PC－９８０１用２HD LFA－１４(¥２８０００)、２DD LFA－１５(¥２５０００)となっています。お薦めできる１台です。

¥１６８０００ Logitec

4 LFD-881

あなたは会社のアイドル

５インチのドライブが主流の中あまり各社新製品をださなかったのですがさすが電子機器メーカーらしく新しい製品をだしてきました。以前は、FM用とPC用に製品を分けていたのですがこのLFD－８８１は兼用になっています。

増設用コネクターを設けて拡張ドライブの接続が可能ドライブセレクトスイッチを全面に採用し使いやすくしてあります。何台もドライブを接続する方にとっては、なかなか使いやすく低価格、多機能、高信頼性を兼ね備えたドライブです。

インターフェイスはPC用に関しては、LFD－５９２と同様の物を使用してください・FM用に関しては､FM－11 EX－AD(MB－２２４１５)FM－７７D１／D２／L２／L４(MB－２２４５４)を使用してください。

その他FM－１６Bシリーズに関しては、本体のインターフェイス使用してください。

会社関係の方でまだ８インチドライブは､NECだと思っている方ぜひお店でごらんになって下さい。きっとお金がありますよ。

¥２３３０００ Logitec

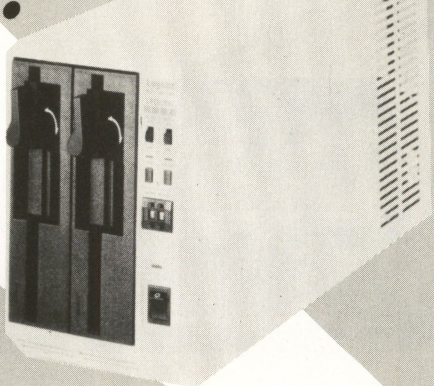
5 LHD-40

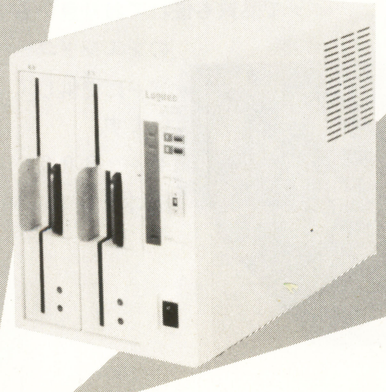
かしこい企業の宝もの

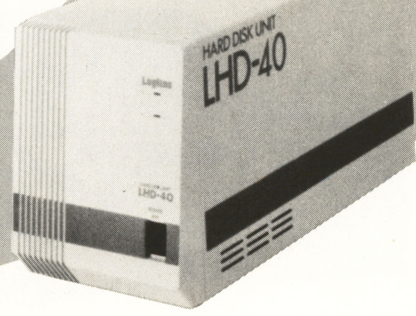
最近企業では、手軽なパーソナルコンピューターにより会社の管理をするところが増えてきましたが、やはり８インチや５インチ２HDでは、容量に限界があります。そこで莫大な量のデーターを管理する装置が必要になってくるのです。Logitecでは LHD－２０にひきつづき LHD－４０というハードディスクをだしてきました。これは LHD－２０に２０メガのユニットを付けたような構成になっていますですから片方でCP／M､もう片方でMS／DOSと言うような使い方もあります。企業だけでなく個人ユーザーの方も使える価格も未来を見つめることのできる同社ならではの配慮です。もうじき、関東電子(株)より日本語ワードプロセッサーが発売されます。フロントプロセッサーには、あの有名なFIXER ２が載るそうです。通信回線機能をもたらしているのでパソコンでバイナリファイルの交換が可能。PC－９８０１シリーズとFM－１６Bシリーズが発売されます。

興味のある方は、電話番号 ０３(２５７)６２４５

¥３９８０００ Logitec







6 PV-D10

スキスキ深夜のランデブー

アイワのモデルは、前機種も同様社内のごく一部のマイコンマニアの人が回路製作をし、それが会社で製品化されたということです。
まだまだ同じような人がいるものだとうれしく思います。
通信をするマイコンマニアは、まだまだ少ない日本です。
モデムを出しているメーカーは、ホスト局としても活躍するべきではないでしょうか。
また通信回線を使用する人は悪用しないようにね。
¥３２０００　AIWA
本体上部の１０キーによりモデム本体から電話をかけることが短縮ダイヤルやリダイヤル、ポーズなど手軽に使えるダイヤリング機能搭載の高性能多機能モデムです。
低価格でありながら自動着信機能内臓でホスト局としても使用可能です。
AC電源ノイズを有効にカットするノイズフィルターとDCスタビライザーを採用し電源を充実させました。これにより、より信頼性を増しました。
特長として
１、RS－２３２Cケーブルを付属
２、３００ボーは全二重通信
１２００ボーは半二重通信
３、NTT大型コンピューターアクセス可能



7 JM-1200

カール・ルイスよりも速いぞ

電話回線を使用した通信機材としては最もポピュラーだったのは、音響カプラーであったがここ１年位の間モデムがその地位を取って変わってしまった。ただ当初一般に通信ホスト側は３００BPS迄しかサポートしておらず、３００BPSという通信速度のため利用者ふところをかなり痛めたようです。が今日になって１２００BPSをサポートしているホストが増え通信回線を利用する方が増えると思います。
新しく日本メディアネットワークよりJM－１２００が発売されました。大型コンピューターやパソコンと自由自在に通信、株情報やニュースの受取やメッセージを送れる電子メール、プログラムメッセージのできるBBSなどいろいろな使い方ができます。モニタースピーカーや自動ダイヤル、自動応答機能を搭載しています。
また同社では、pureflex、wingブランドのフロッピーメーカーで品質も優れており良いものをエンドユーザーに提供しています。
¥４９８００
日本テレネット



8 JW-R70F

複合語文節交換9000でラクラク

ハンディーワープロの中では、なんといっても大型液晶ディスプレイが目だちます。
このクラス最大の４０字×１１行という表示能力を持ち½の縮小表示になると８０字×２０行表示になりCRT並の性能を誇ります。
フロッピーディスクも従来の１００から２００に容量が多くなり使いやすくなりました。
変換は、複合語文節交換になっており辞書数も約９０００語で変換もスムースにおこなうことができます。
また記憶させた住所録から葉書の宛名書きもできます。
用紙も選ばずＢ４ヨコ位置までフルに印刷できミリ単位で行の幅や文字間隔を指定できますので原稿用紙など決った形式の紙にも楽々打つことができます。かなり使いやすくなり他のメーカーをこれでまた一歩引き離したようなワープロです
¥１２８０００　　東芝



9 DATA LIFE

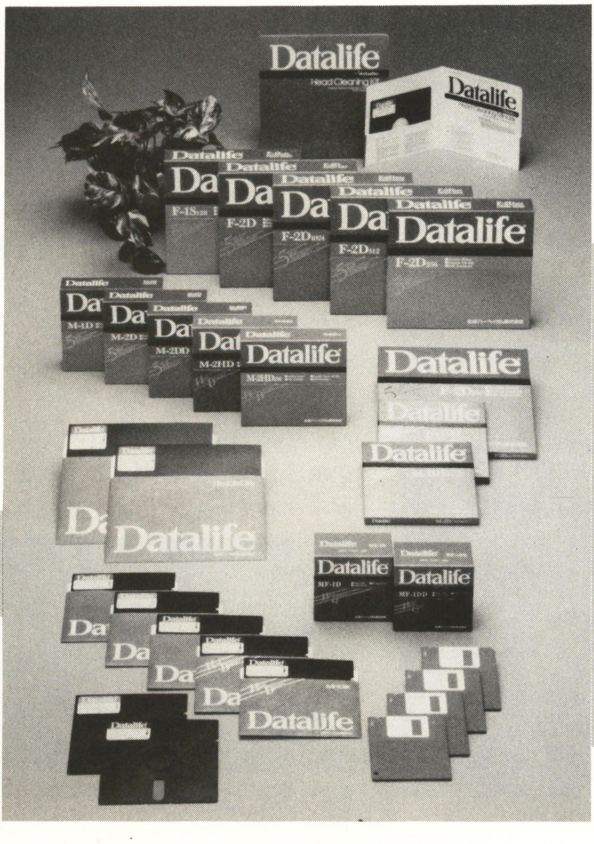
だれもが知ってる世界のブランド

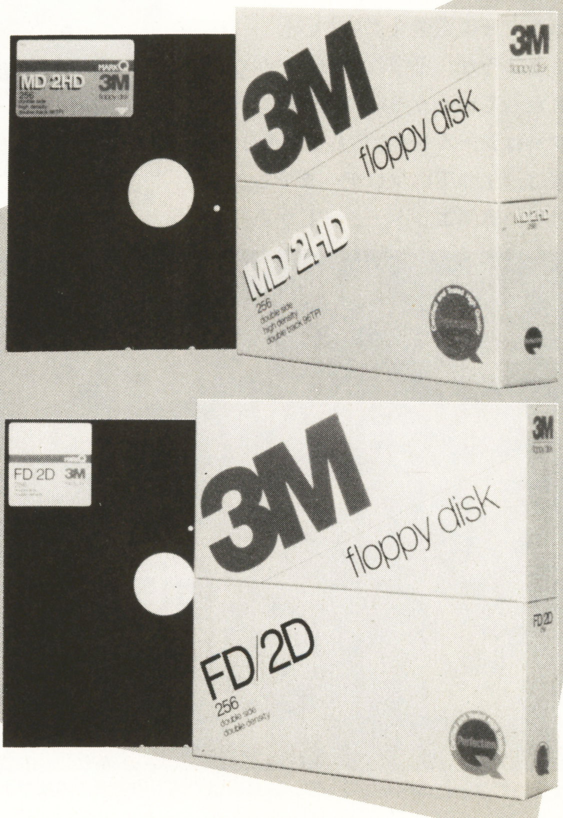
最近やっと仕事がいちだんらくして、暇になりマイコンを久しぶりにいじっているとちょっとしたことにきずいたのです。なぜか私のディスケットの棚を占領しているメーカーは、この Datalife でした。いつからこのメーカーのディスケットが多くなったかは分からないのですが、確か某メーカーセンターリング付きの物を使いはじめて数カ月たった頃、初めの頃いれたデーターが呼出せなくなり大変困っていた時友人に助けを求めると〝簡単な事さ、あきらめて、リングなしのデーターを使いたまえ〟と言われ買いあさった中で残ったのがデーターライフのデーターでした。かなりラフな使用をしてもデーターエラーが起きず、６０℃の高耐熱ジャケットや、磁性体の質が優れているのだと最近実感しています。たえずほかのメーカーより１歩も２歩も先を見て開発研究ができると言う事に頭の下がる思いです。皆さんノーブランドのディスケットばかり使わずよい製品を使ったらどうですか、私は、良きパートナーとしてこれから使って行きたいと思います。良きマイコンライフに良きディスケットを選びましょう。

10 MARK Q

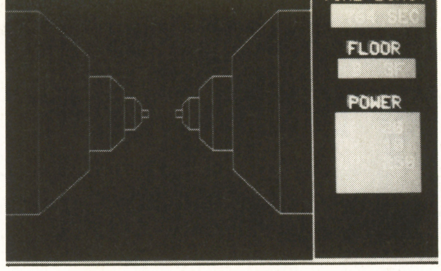
究極のフロッピー3Mより新登場

住友３Ｍより信頼性が１０００倍も向上したタフ&クォリティディスク〝MARK Q〟発売。よく友人と OA ショップに行くが必ずと言っていいほどメーカーのサンプルディスクをデモしている、ディスクを抜いてよくみると帯状の筋が入っている。これはまさしくヘッドによる摩耗である。３Ｍでは、この様な長期の使用にも耐えることのできる強化磁性層を開発した強化磁性層 LL とは磁性体と同じ硬度のクリーニング・エージェントを針状結晶の間に充塡することによって、磁性層の飛躍的な均等を実現した独創的なタフネス設計です。またジャケット素材は、９ミリ厚の耐熱性素材です。一般のジャケットは、出し入れをするために先端をＲ状にしていますがこれでは熱膨張によって膨らみます。それを防ぐため MARK Q では先端以外は角型に織ってあります。勿論耐熱温度は、４℃－６０℃迄耐えうる設計です。製品検査はなんとレーザーオプティカルというひとクラス上の工程を踏んでいます読者の皆さんは、どんなディスケットを使っているのか分かりませんが自分の作ったデーターを保存するなら３Ｍのディスケットを使ってみてください。

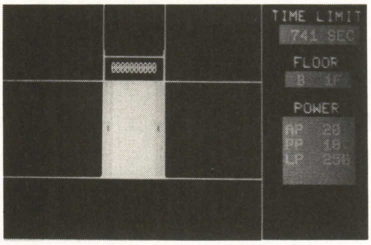




SIDE-7
FM-7/77用



WARP GAME SECTION



⬆エレベーター。パスワードがないと開かないが、これ以外に次の階に進む手はない。

ストーリー

ここは、某国の遺伝子研究所、君はアルバイトで、ここの留守番をしていました。ところがある日、警報システムが鳴りひびき……。

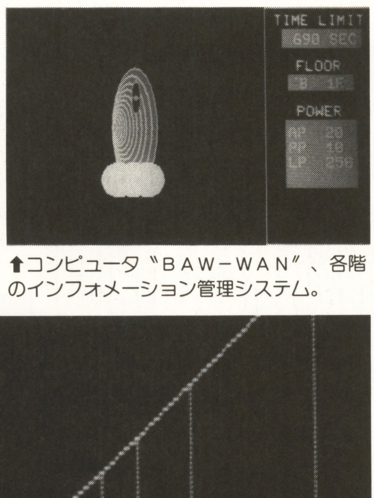
〝エマージェンシー！　エマージェンシー!!　北北東より、未確認飛行物体　急速接近！　核ミサイルと思われる、職員はただちにＢ７Ｆ、核シェルターに退避せよ!!　〟

ところが、不慣れなあなたがもたもたしているうちに、直通エレベーターはシールドされてしまいました。後は、１つ下のフロアーまでしかいけない専用エレベーターしかありません。しかも機密保持のため、全てのエレベーターはパスワードロックされています。そのパスワードを知っているのは各階の情報コンピューター〝BAW－WAN〟だけ！　さらに悪いことに、各階には職員が一匹ずつPETを飼っていて、こいつにつかまると………。

〝ミサイル直撃まで、あと777秒！　あと777秒!!　〟

ハッ！　と、我れにかえったあなたは、おもむろにＢ１Ｆに行くエレベーターに、乗りこんで行った……。

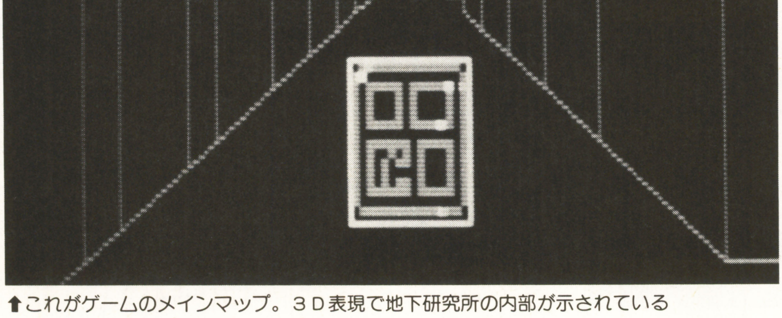
ついでにヒントをあげると、パスワードは英文字(大文字のみ!!)です。ごく簡単なものですから、BAW－WANに会えれば、すぐわかると思います。(……アニメファンなら――)わかんなかったら………悩んで下さい。



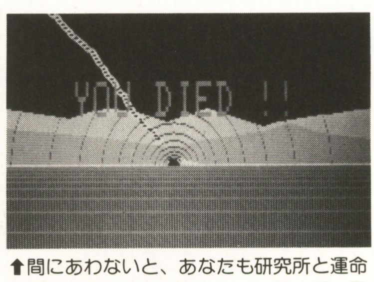
⬆コンピュータ〝ＢＡＷ－ＷＡＮ〟、各階のインフォメーション管理システム。

MAKE プログラム

えー、メモリ容量の関係で、リスト１「REFIRST」と、リスト２「MAIN.TD」に別れています。とにかく、リストどおりに、打ちこんで下さい。REM文は省略しても動きます。打ちこんだら、リスト１は、SAVE〝REFIRST〟⏎　として、SAVEして下さい。リスト２は、SAVE〝MAIN.TD〟，A　として、アスキーセーブ　して下さい(最後に，Aをつける)　もちろん、リスト１と２は、別々に打ちこんでSAVEして下さい。後、AVユーザー以外の人は、リスト１の50行、PLAY文は、打たないで下さい。全て終わったら、LOAD〝REFIRST〟⏎　としてロード後、RUNして下さい。チェック機能で16進データ(430行～1710行)を調べているので、異常がなければメインを自動的にロードして、ゲームを開始します。異常があると、データのおかしい行番号を、ERROR ○○　と表示して実行を打ち切りますから、その行番号をチェックして下さい。尚、370から420行の暗号データは、アポストロフィの方向('と')や、アンダーラインマーク(__)など、まちが



⬆これがゲームのメインマップ。３Ｄ表現で地下研究所の内部が示されている



⬆間にあわないと、あなたも研究所と運命を共にしなくてはならない……フッフッフ。

WARP GAME SECTION

えない様にして下さい。後1810～1880行迄チェックサムデータは、特に注意して打ち込んで下さい。

尚このプログラムは、FM−7/77、AV系列専用です。PC／XI、その他のユーザーの方は、御要望があればいずれ移植しますので、しらばっくれてお待ち下さい。

結構長いプログラムですが、根気良く打ち込んで下さい。全て終了するまでは、決してRUNしないで下さい。後、御要望があれば、DISKサービス、カセットサービスも検討中ですので、その旨アンケートハガキに書いて送って下さい。

御意見、感想、もうやめろ等も、受けつけております。

INFORMATION

はい、今月からWARP GAME SECTION(WAGS:ワーグス　と呼んでくれ)を受けもつ橋本です。今回の〝SIDE－7〟いかがでした？　久し振りに作ったプログラムのため、多少無理している所やバグもあるかもしれませんが、笑って許して下さい。(何？　許せない？　うーん……) AVユーザーの方は、リスト1、50行のPLAY文の音色をいろいろ変えてみると、イメージが変わっておもしろいですよ。又、この地下迷路(地下研究室のつもりなのだが…)のパターンは、各階共毎回同じなので、マップは作れますが、ドアの配慮、エレベーター、PET等々は毎回違いますので注意が必要です。

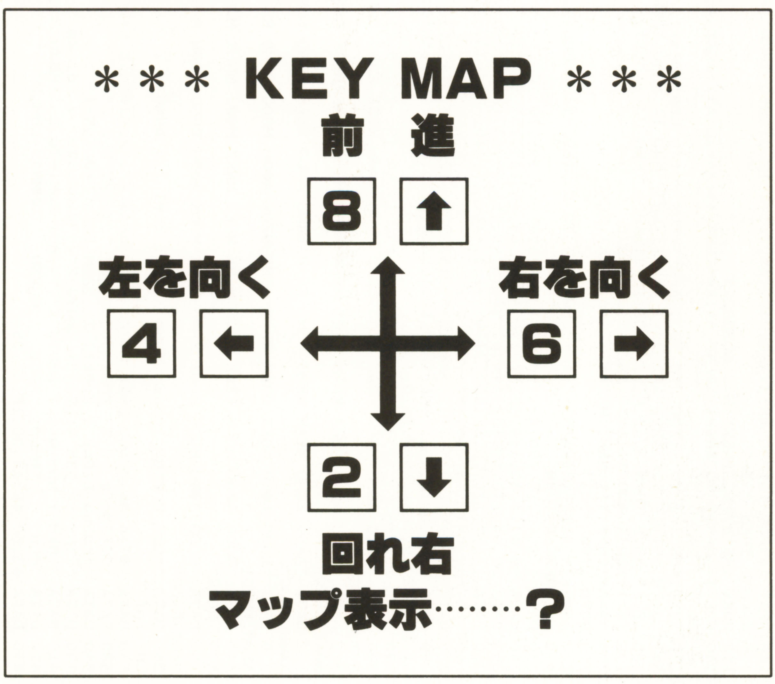
後、このプログラムには隠し機能があります。スタート時にある事をすると……。後はヒミツ、自分でさがして下さい。

ゲームのプレイ方法は、下の図を参照して下さい。又、メッセージも出ますので、メッセージをよく読んで、従えばたいていわかります。わかんなかったらてきとーにキーを押してみよう！　(何言ってんだろ、俺は……)まぁとにかく、がんばって下さい。

来月の予告

今回はSF(？)でしたが、来月は推理(アダルト…？)物のゲームを特集します。名門と言われる女学院で謎の自殺、学園で何が起こったのか？では、次回お楽しみに…。

How to PLAY



キーは先行入力が働きますので、押しっぱなしにしないよう注意して下さい。キーは図の通りテンキー、カーソルキー両方使用できます。迷路でドアを見つけたら、とにかく入ってみましょう。さもないと、むなしく時間が過ぎてしまいます。

時間は画面のコンソール右上に残り時間として表示されています。0になるとゲームオーバーです。コンソールのAPは攻撃力、PPは防御力を示し、PETと戦うたびに変化します。LPは耐久力で0になるとやはりゲームオーバーとなります。他は画面下方に出る、メッセージを参考して下さい。後はあなたの運しだい、君は生きのびる事ができるか!?

リスト ❶ (REFIRST)

```
10 '
20 ' DATA MAKING "REFIRST"   S 86 年  8 月  8 日  CLUNK UP
30 '   FOR WARP 10 月 GO.    USE " SIDE-7 "  WITH "MAIN.TD"
40 '
50 PLAY "@4","@22","@18"
60 CLEAR 900,&H5FFF:WIDTH80,25:CONSOLE 0,25:FOR I=0 TO 1:SYMBOL(150-I*3,80-I),"*
** WARP PRESENTS ***",2,1,4-I*3:NEXT
70 DIM BCX(7),BCY(7),DDD(5),DGY(5),DCX(5),DCY(5),DDY(5),DEX(5),DEY(5),DFY(5)
80 DIM DM(21),SC(21,4),MES$(6,1)
90 FOR I=0 TO 7:READ BCX(I),BCY(I):NEXT
100 FOR I=1 TO 5:READ DDD(I),DGY(I),DCX(I),DCY(I),DDY(I),DEX(I),DEY(I),DFY(I):NE
XT:H=1:GOSUB220
110 FOR I=1 TO 4:FOR J=1 TO 21:READ SC(J,I):NEXT:NEXT
120 FOR I=0 TO 5:READ A$:FOR J=1 TO LEN(A$):POKE &H6137+I*&H50+J,ASC(MID$(A$,J,1
)):NEXT:NEXT
130 FOR I=1 TO 6:FOR J=0 TO 1:READ MES$(I,J):NEXT:NEXT
140 READ A$:FOR I=1 TO 48:J=ASC(MID$(A$,I,1)):IF J>&H50 THEN J=J-1:GOTO 150 ELSE
 IF J>&H3E THEN J=J+1
150 POKE &H6107+I,J:NEXT:H=2:GOSUB220
160 FOR I=&H6318 TO &H6B1F:READ A$:A$="&H"+A$:A=VAL(A$):POKE I,A :NEXT :H=3 :GOS
UB 220
170 JJ=0:FOR I=1 TO 6:FOR J=0 TO 1:A$="":FOR H=1TO LEN(MES$(I,J)):II=ASC(MID$(ME
S$(I,J),H,1)):IF II<>&H2B AND JJ=1 AND II>&H3F AND II<&H5C THENII=II+1:GOTO 200
180 IF II=&H2B THEN JJ=0:NEXT ELSE IF II=&H2A THEN JJ=1:NEXT
190 IF II>&H35 AND II<&H70 THEN II=II+&H70
200 A$=A$+CHR$(II):NEXT:MES$(I,J)=A$:NEXT:NEXT
210 GOTO 1750
220 A$="*** AREA"+STR$(H)+" ***":FOR I=4 TO 3 STEP -1:SYMBOL(200+I,100+I+H*10),A
$,2,1,I:NEXT:RETURN
230 DATA 1,1,50,18,120,43,150,54,170,61,185,66,195,70,205,73
240 DATA 50,43,1,30,149,32,37,138,30,57,69,46,125,105,54,112
250 DATA 20,64,130,59,103,144,62,98,15,68,157,65,94,165,67,90
260 DATA 10,72,176,70,87,182,71,85,-1,1,-16,-17,-15,-32,-33,-31,-48,-49,-47,-64,
-65,-63,-80,-81,-79,-96,-97,-95,-112
270 DATA -16,16,1,-15,17,2,-14,18,3,-13,19,4,-12,20,5,-11,21,6,-10,22,7
280 DATA 1,-1,&H10,&H11,&HF,&H20,&H21,&H1F,&H30,&H31,&H2F,&H40,&H41,&H3F,&H50,&H
51,&H4F,&H60,&H61,&H5F,&H70
290 DATA 16,-16,-1,15,-17,-2,14,-18,-3,13,-19,-4,12,-20,-5,11,-21,-6,10,-22,-7
300 DATA "NOOG A@@H MGOK EDAJ EDAJ EDAJ MGOK A@@H MONK EJBJ EMBJ EABJ EMBJ MONK
A@@H NOOG"
310 DATA "OCMJ @DMD OMHA KDBM LFEA MBBN @HH@ MEEM MIHL @CBF EFEC MFEK @FEC GGEO
@@A@ OONN"
320 DATA "AAD@ EEMG EEAH EEMG EEMG EEAH EEMG A@LG EEAH EEMG EEMG EEAH EEMG EEMG
AA@H NNOG"
330 DATA "NOJG A@CH NGKK OGKK @DC@ OFMK NFOK A@@H MGOG EFMO EECH EFKK EECK EFOK
AE@H NMOG"
340 DATA "NOOG A@@H MOOK EELK MJCH MFHK MJKJ MNKK M@@J MNMK MJMK MF@H EMOK MOOK
A@@H NOOG"
350 DATA "NOOG A@@H MOOK EOOK M@@H EOOK MOOK A@@H OOGG A@@H MFKK MFKH MFKK MFKH
MFKK BIDD"
360 DATA "eCbB U kh@P [nSnE 'Hh@a jcm' Y Zo@T 1 Y bBmG<g Y U_D Z","ZoMl@Tn Z '*@
LH+'Pnf"
370 DATA "MI]n Sn eCbBU FmKB L=?Lm Y JbSn8Am Z","ZoMl@Tn Z 「*R@ML@+」"
380 DATA "CQ=CNmFm 'd_T' THBY JCJC^C Z","JY ^mY U_D Z"
390 DATA "FnmPna L>PnB Y ZoBk?T Z","ZoM l@Tn 「*@LTQN+」"
400 DATA "CiNBdRg GRX V LPljSi EmUYJ Z","'CiNB dRg' Y `dI Km T B?Pg EU_D Z"
410 DATA " HkM Y bBm G<g Y EmUYJ Z","¥7BUi ZoMl@Tn Z '*MDJNKHS@+'"
420 DATA "@LH     T@ML@   X@SQ    @LVSN   TGHMNAV LHMLDH   "
430 DATA 63,50,4E,45,0D,1F,32,05
440 DATA 64,C4,4B,4F,0F,1C,50,0A,66,14,4C,49,0F,1B,C8,05
450 DATA 67,58,54,41,12,16,64,1E,68,60,20,20,15,0E,96,0A
460 DATA 69,09,20,20,0D,1F,FF,32,6A,7D,20,20,15,0E,00,00
470 DATA 20,20,20,20,20,94,94,94,94,94,EF,EF,20,20,20,20
480 DATA EE,94,94,94,94,94,94,20,20,20,20,20,20,20,20,20
490 DATA 20,EF,20,20,20,20,20,20,20,20,EF,EF,80,80,EE,EF
500 DATA 80,80,20,20,20,20,20,20,20,20,20,EE,20,20,EF,EF
510 DATA E6,86,85,84,83,82,81,80,20,20,9D,9D,9D,20,9C,9C
520 DATA 9C,20,20,80,81,82,83,84,85,86,E7,EE,EE,20,20,2E
530 DATA 20,20,20,EF,EF,20,94,EF,20,9E,9E,9E,20,9F,9F,9F
540 DATA 20,EE,94,94,EE,EE,20,2E,2E,20,20,20,20,2E,2E,20
550 DATA 20,20,20,EF,EF,20,4F,EF,20,20,20,20,20,20,20,EE
560 DATA 4F,20,EE,EE,20,20,20,20,2E,20,20,20,20,20,2E,2E
570 DATA 20,20,20,EF,EF,20,20,EF,20,20,20,20,20,EE,20,20
580 DATA EE,EE,20,20,20,20,20,2E,20,20,20,20,2E,20,20,20
590 DATA EF,80,80,94,94,94,94,94,20,8F,20,94,94,94,94,94
600 DATA 80,80,EE,20,20,20,20,20,2E,20,20,9C,95,95,95,87
610 DATA EF,E6,E6,E6,E6,E6,E6,86,85,86,E7,E7,E7,E7,E7,E7
620 DATA EE,20,20,20,20,2E,20,20,9C,95,8F,91,91,91,87,E5
630 DATA EF,EF,20,20,20,20,20,20,20,20,20,20,20,EE,EE,E5
640 DATA 20,20,2E,20,20,2E,20,93,F8,9D,9C,9D,9C,9D,9C,88
650 DATA EF,E4,E4,E4,E4,E4,84,E5,E5,E5,E5,E5,EE,EE,94,94
660 DATA 94,94,94,94,94,EF,9E,92,9E,9F,9E,9F,9E,9F,88,E0
670 DATA E0,E0,E0,E0,E0,E0,E0,E0,E0,E0,E0,E6,88,FA,FA,FA
680 DATA FA,FA,FA,FA,EE,20,9E,87,FD,FD,84,FD,87,88,20,20
690 DATA 20,20,20,20,20,20,20,20,20,20,20,EF,80,82,80,83
700 DATA 80,85,E7,20,20,20,20,20,20,20,20,20,20,20,9D,EF
710 DATA 9D,96,9C,EE,9C,20,20,20,20,20,20,20,20,20,20,20
720 DATA 20,20,20,20,20,20,9D,EF,EF,20,20,20,20,20,20,20
730 DATA 20,20,EE,EE,9C,20,20,20,20,20,20,20,20,20,20,20
740 DATA 9D,EF,20,20,20,20,20,20,20,20,20,20,20,20,20,20
750 DATA 20,EE,9C,9C,20,20,20,20,20,20,9D,EF,20,20,20,20
760 DATA 20,20,20,20,20,20,20,20,20,20,20,20,20,20,20,20
770 DATA EE,9C,20,20,20,95,20,20,20,20,20,20,20,20,20,9E
780 DATA 91,95,91,9F,20,20,20,20,20,20,20,20,20,20,95,20
790 DATA E0,20,20,20,20,20,20,20,20,20,20,20,9E,2A,9F,20
800 DATA 20,20,20,20,20,20,20,20,20,20,20,E0,E0,20,20,20
810 DATA 20,20,20,20,20,20,20,20,20,8F,20,20,20,20,20,20
820 DATA 20,20,20,20,20,20,20,E0,20,95,20,20,20,20,20,20
830 DATA 20,20,20,20,9C,95,9D,20,20,20,20,20,20,20,20,20
840 DATA 20,9D,95,20,20,20,9C,EE,20,20,20,20,20,20,20,20
850 DATA 96,20,96,20,20,20,20,80,80,80,20,EF,EF,20,20,20
860 DATA 20,20,20,EE,9C,20,20,20,20,20,20,20,96,E9,96,20
870 DATA 20,20,EE,E0,E0,E0,EF,9D,20,20,20,20,20,20,20,20
880 DATA EE,94,94,EF,20,20,20,20,9E,95,9F,20,20,9D,EF,E0
890 DATA E0,E0,E0,88,20,20,20,20,20,20,20,97,E0,E0,E0,E3
900 DATA EE,9E,9C,96,96,96,96,9E,20,20,EF,80,80,80,EE,88
910 DATA 20,20,20,20,20,20,2E,20,80,80,80,80,80,80,80,80
920 DATA 80,80,80,80,80,80,80,80,80,80,80,20,2E,20,20,2E
930 DATA 20,20,EE,9C,95,95,95,95,95,95,95,95,95,95,95,95
940 DATA 95,95,95,95,95,9D,EF,20,2E,2E,2E,20,EE,EE,96,20
950 DATA 20,20,20,20,20,20,4F,20,4F,20,20,20,20,20,20,20
960 DATA 96,EF,EF,20,20,20,97,96,20,9E,95,95,95,95,95,95
970 DATA 95,95,95,95,95,95,95,95,95,95,95,9F,20,96,88,20
980 DATA 5C,97,96,20,20,20,20,20,20,20,97,94,94,94,88
990 DATA 20,20,20,20,20,20,20,20,96,88,5C,20,87,96,20,20
1000 DATA 20,20,20,20,20,20,97,20,E9,20,88,20,20,20,20,20
1010 DATA 20,20,20,96,87,20,20,E6,96,20,20,20,20,20,20,20
1020 DATA 20,20,94,94,94,20,20,20,20,20,20,20,20,20,96,E7
1030 DATA 20,2E,97,96,20,20,20,20,C4,20,B5,20,BE,20,DD,20
1040 DATA CE,DE,20,B0,B0,B0,B0,20,20,96,88,20,20,97,96,20
1050 DATA 20,20,80,80,20,20,20,20,20,20,20,20,20,20,20,80
1060 DATA 80,20,20,20,96,88,2E,2E,97,96,20,20,E4,3D,3D,E5
1070 DATA 20,20,20,20,20,20,20,20,20,E4,3D,3D,E5,20,20,96
1080 DATA 88,20,2E,97,96,20,97,ED,ED,ED,ED,88,20,20,20,20
1090 DATA 20,20,20,97,ED,ED,ED,ED,88,20,96,88,20,20,20,EF
```

```
1100 DATA 80,80,E5,80,80,E4,80,80,80,80,80,80,80,80,80,E5
1110 DATA 80,80,E4,80,80,EE,20,2E,2E,20,2E,20,20,20,20,20
1120 DATA 20,20,F8,20,20,20,20,2E,20,20,2E,20,20,20,20,20
1130 DATA 20,20,20,20,EF,80,9C,95,8F,95,9D,80,EE,20,20,20
1140 DATA 20,20,2E,2E,80,80,80,80,20,EE,80,94,E6,ED,E7
1150 DATA 94,80,EF,20,80,80,80,80,80,80,9C,90,90,9D,EF,EF
1160 DATA 94,EF,EF,80,86,80,EE,EE,94,EE,2F,EE,9C,95,95,92
1170 DATA 96,20,20,E1,E6,7E,94,94,EF,EC,EC,EC,EE,94,94,7E
1180 DATA E7,EE,9C,95,9D,92,93,8F,2B,8F,E4,8E,87,9E,9E,94
1190 DATA 94,94,9F,9F,87,8E,E2,E2,92,ED,E1,8D,96,93,20,94
1200 DATA EF,E6,F4,F4,96,F8,94,F8,96,F4,F4,E7,E2,E2,E3,ED
1210 DATA E1,E7,9E,94,EF,80,EC,EF,83,95,95,95,95,95,95,95
1220 DATA 95,EE,F4,F4,9E,91,9F,20,20,20,EE,9E,95,95,95,E4
1230 DATA 87,95,E5,5F,82,83,84,85,86,87,E7,94,20,20,20,94
1240 DATA 94,94,E6,EE,87,E7,20,20,87,3D,E0,E0,87,5F,EE,20
1250 DATA 20,20,2E,20,2E,20,20,20,9E,95,95,9F,20,97,E6,5F
1260 DATA 80,80,87,97,20,20,2E,2E,20,20,20,20,2E,20,20,20
1270 DATA 20,20,2E,20,EF,80,80,80,80,EE,20,20,20,20,20,2E
1280 DATA 20,20,20,20,EE,94,94,94,94,EF,20,20,20,20,20,20
1290 DATA 20,EE,20,20,20,20,20,20,EF,20,20,20,20,20,20,88
1300 DATA 9C,95,88,97,95,9D,97,20,20,20,20,80,20,88,96,ED
1310 DATA 88,97,ED,96,97,20,80,20,20,EF,EF,88,9E,95,88,97
1320 DATA 95,9F,97,EE,EE,20,97,F0,20,88,20,20,9C,9D,20,20
1330 DATA 97,20,F0,88,20,EE,EE,88,20,20,9E,9F,20,20,97,EF
1340 DATA EF,20,20,94,20,88,20,20,20,20,20,20,97,20,94,20
1350 DATA 20,20,20,88,20,20,20,20,20,20,97,20,20,20,20,20
1360 DATA 20,88,20,20,20,20,20,97,20,20,20,20,20,EE,20
1370 DATA 20,20,20,20,20,80,20,EF,20,20,20,E4,80,80,EE,87
1380 DATA 80,80,80,E5,EF,80,E5,20,20,20,20,20,20,20,20,20
1390 DATA 20,20,20,20,80,80,80,80,80,80,80,80,80,20,20,20
1400 DATA 20,20,20,20,20,20,20,20,20,20,20,20,20,20,20,20
1410 DATA 20,80,EE,2F,20,44,20,A5,20,44,20,FD,EF,80,20,20
1420 DATA 20,20,20,20,20,20,20,20,20,20,20,20,20,20,20,EE
1430 DATA 2F,E4,87,E7,94,94,94,94,94,E6,87,E5,FD,EF,20,20
1440 DATA 20,20,20,20,20,20,20,20,20,20,20,20,20,EE,E4,87
1450 DATA E7,20,20,EE,94,94,94,EF,20,20,E6,87,E5,EF,20,20
1460 DATA 20,20,20,20,20,80,81,82,83,84,85,86,87,E7,20,20
1470 DATA 20,20,EF,20,ED,20,EE,20,20,20,20,E6,87,86,85,84
1480 DATA 83,82,81,20,20,20,20,20,88,9E,9D,20,80,20,EE,94
1490 DATA 94,EF,EF,80,EE,EE,94,94,EF,20,80,20,9C,9F,97,20
1500 DATA 20,20,20,20,20,20,20,EF,20,9E,9D,EF,EF,EF,20,20
1510 DATA ED,EF,20,EE,ED,20,20,EE,EE,EE,9C,9F,20,EE,20,20
1520 DATA 20,20,20,20,20,20,20,88,20,9E,9D,20,EF,94,94,94
1530 DATA 94,20,94,94,94,94,EE,20,9C,9F,20,97,20,20,20,20
1540 DATA 20,20,20,20,20,20,EF,20,20,9E,9D,20,E6,E6,E6,E6
1550 DATA 83,E7,E7,E7,E7,20,9C,9F,20,20,EE,20,20,20,20,20
1560 DATA 20,20,20,20,20,20,EF,20,20,9E,9D,20,EF,E5,E5,80
1570 DATA E4,E4,EE,20,9C,9F,20,20,EE,20,20,20,20,20,20,20
1580 DATA 20,20,20,20,20,20,EF,20,20,9E,95,9D,20,20,20,20
1590 DATA 20,9C,95,9F,20,20,EE,20,20,20,20,20,20,20,20,20
1600 DATA 20,20,20,20,20,EF,80,80,80,87,95,95,95,95,95
1610 DATA 87,80,80,80,EE,20,20,20,20,20,20,20,20,93,95,95
1620 DATA 95,95,95,95,95,95,95,95,95,95,92,96,20,30,30,30
1630 DATA 30,30,30,30,30,30,30,20,96,8F,91,91,95,95,95,95
1640 DATA 95,95,95,95,91,91,8F,96,96,96,20,20,20,20,20,20
1650 DATA 20,20,96,96,96,96,96,96,20,20,20,20,20,20,20,20
1660 DATA 96,96,96,96,EC,96,20,20,20,20,20,20,20,20,96,EC
1670 DATA 96,96,ED,96,20,20,20,20,20,20,20,20,96,ED,96,96
1680 DATA EC,96,20,20,20,20,20,20,20,96,EC,96,96,96,96
1690 DATA 20,20,20,20,20,20,20,20,96,96,96,96,96,96,20,20
1700 DATA 20,20,20,20,20,20,96,96,96,90,90,90,95,95,95,95
1710 DATA 95,95,95,95,90,90,90,20,00,00,00,00,00,00,00,00
1720 '
1730 ' CHICK SUM
1740 '
1750 ER=0:FOR I=&H6310 TO &H6B10 STEP &H10:H=0:FOR J=0 TO 15
1760 H=H+PEEK(I+J):IF H>255 THEN H=H-256
1770 NEXT:READ D$:D$="&H"+D$:D=VAL(D$):IF D<>H THEN PRINT"ERROR ";INT((I-&H6310)
/&H10)*10+430;CHR$(7):ER=ER+1
1780 NEXT:PRINT"CHICK COMPLETE BUT.";
1790 IF ER=0 THEN GOSUB1890:CHAIN MERGE "MAIN.TD",,ALL,DELETE -1890
1800 PRINT"ERROR ";ER;". CAN'T LOAD MAIN PROGRAM.";:END
1810 DATA 72,4D,C9,59,E2,86,CA,2C,EA,A2,D8,8A,6A,F5,3B,B8
1820 DATA 86,DE,4E,BB,FF,BA,64,22,FC,E5,54,D8,B9,1B,18,4C
1830 DATA 12,00,3D,4B,C7,80,6F,35,6E,3C,AA,FF,5A,03,22,43
1840 DATA 0E,3C,C6,D1,5E,3D,64,64,F7,A8,19,99,8F,77,20,0A
1850 DATA 39,76,C0,2E,3C,F4,AF,F8,5A,CB,8A,DA,09,D0,DA,C8
1860 DATA EA,22,7F,C8,39,6D,05,44,D1,AF,F6,96,DF,AD,E8,D9
1870 DATA 60,00,16,CE,E3,F9,81,E3,C6,2B,97,37,6A,8E,84,E2
1880 DATA 48,83,1F,3F,3E,9F,B2,AA,0B,87,C4,5C,5E,5C,C4,86,24
1890 CLS:FOR I=6 TO 7:SYMBOL(150-I*3,80-I),"*** MAIN LOADING ***",2,1,I:NEXT:RET
URN
```

リスト❷ (MAIN. TD)

```
10 '  ******************************
20 '  * 3D MAZE GAME               *
30 '  *        " S I D E - 7 "     *
40 '  *  BY     T.HASHIMOTO        *
50 '  *  CR.UP   '86. 8 月  7 日    *
60 '  ******************************
70 RANDOMIZE TIME/10
80 AP=20:PP=10:LP=250:TI=777:FL=1:GOSUB1320
90 FOR I=1 TO 7:COLOR=(I,I):NEXT:YOK=0:OAC=0
100 KM=&H6071:CM=2:CON=0:HAV=0:COLOR 7:GOSUB1570
110 LOCATE 5,5:PRINT"NOW MAZE WRITING····";
120 LOCATE 7,7:PRINT"WAIT MOMENT PLEASE·····";:A$="":FOR I=0 TO 78:A$=A$+CHR$(PE
EK(&H6138+(FL-1)*&H50+I)):NEXT
130 ADR=&H6000:FOR I=0 TO 78:I$=MID$(A$,I+1,1):IF I$=" " THEN 170
140 H=ASC(I$)-&H40:FOR J=0 TO 3
150 II=H:H=INT(H/2)*2:IF H=II THEN POKE ADR+J,&H20 ELSE POKE ADR+J,&H40
160 H=INT(H/2):NEXT:ADR=ADR+4
170 NEXT:LINE(2,35)-(448,80),PSET,0,BF:LOCATE 0,20
180 FOR I=&H41 TO &H43:DT=I:GOSUB200:NEXT:DT=&H50:GOSUB200
190 FOR I=1 TO FL:DT=&H44:GOSUB200:NEXT:GOSUB220:GOTO 270
200 J=INT(RND(1)*&H100)+&H6000:IF PEEK(J)<>&H40 THEN 200
210 POKE J,DT:RETURN
220 FOR I=1 TO 2:A$="B"+STR$(FL)+"F":SYMBOL(180-I*2,55-I/2),A$,3,2,I:NEXT:TC=0
230 FOR I=1 TO 7:A$="O"+RIGHT$(STR$(I),1)+"L64CDEFGAB":PLAY A$,A$,A$:NEXT:FOR I=
1 TO 500:J=I MOD 7:COLOR=(2,J):NEXT:PLAY "L6404","L6405","L6406":RETURN
240 '
250 ' MAIN
260 '
270 PLAY "C","C","C":GOSUB900:TC=0:GOSUB1700
280 A$=INKEY$:TC=TC+1:IF TC>=30 THEN TC=0:TI=TI-1:GOSUB1700
290 IF A$=CHR$(&H1E) OR A$="8" THEN 360
300 IF A$=CHR$(&H1C) OR A$="6" THEN TI=TI-1:CM=CM+1:IF CM=5 THEN CM=1:GOTO 270 E
LSE GOTO 270
310 IF A$=CHR$(&H1D) OR A$="4" THEN TI=TI-1:CM=CM-1:IF CM=0 THEN CM=4:GOTO 270 E
LSE GOTO 270
320 IF A$=CHR$(&H1F) OR A$="2" THEN TI=TI-1:CM=CM+2:IF CM>4 THEN CM=CM-4:GOTO 27
0 ELSE GOTO 270
330 IF A$="M" AND PEEK(&H6100)=&H40 THEN GOSUB790
340 IF TI<=0 THEN 1750
350 GOTO 280
360 I=DM(3):IF I<>&H20 THEN 390
370 KM=KM+SC(3,CM):IF KM>&H60FF THEN KM=KM-&H100 ELSE IF KM<&H6000 THEN KM=KM+&H
```

```
100
380 TI=TI-1:GOTO 270
390 IF I=&H40 THEN 410 ELSE LINE(1,1)-(449,158),PSET,0,BF:IF I=&H50 THEN 830
400 I=I-&H40:ON I GOTO 460,530,720,780
410 PLAY "GGG","EEE","CCC":SYMBOL(100,50),"DON'T WALK",2,2,2:GOTO 280
420 FOR I=1 TO LEN(A$):J=ASC(MID$(A$,I,1)):IF J<&H40 OR J>&H7A THEN 440
430 IF J>&H50 THEN J=J-1:GOTO 440 ELSE J=J+1
440 PRINTCHR$(J);:NEXT:PLAY "CCC","EEE","GGG":PRINT:RETURN
450 FOR I=1 TO LEN(A$):PRINTMID$(A$,I,1);:NEXT:PLAY "C","E","G":PRINT:FOR I=0 TO
 2000:NEXT:RETURN
460 NOM=7:GOSUB2230:A$=NAM$+" ｶﾞ ｱﾘﾏｽ････.":GOSUB450
470 PRINT:A$="Q@TTXNSC QKD@TD････":GOSUB420:INPUT A$:A$=A$+SPACE$(10):A$=LEFT$(
A$,8)
480 I$="":FOR I=0 TO 7:I$=I$+CHR$(PEEK(&H6100+FL*8+I)):NEXT:IF I$=A$ THEN 510
490 A$="Q@TTXNSC ｶﾞ ﾁｶﾞｲﾏｽ･･･.":GOSUB420:A$="ｱﾅﾀﾆﾊ ｿﾉｼｶｸﾊ ｱﾘﾏｾﾝ､ ﾍﾔｶﾗ ﾃﾞﾃｲｯﾃ ﾓﾗｲ
ﾏｽ.":GOSUB420
500 GOSUB 520:FOR I=0 TO 5:PRINT:NEXT:GOTO 270
510 NOM=8:GOSUB2230:A$=NAM$+" !!!":GOSUB450:A$="O4L4CL64DEFGABO5CDEFGABO6L4CL64"
:PLAY A$,A$,A$:GOSUB520:FL=FL+1:IF FL<7 THEN 100 ELSE 1230
520 A$="*** HIT ANY KEY ***":GOSUB450:A$=INPUT$(1):RETURN
530 COLOR 7:A$="!!! DANGER !!!":GOSUB450:A$="AF":A$=A$+A$:A$="V12L8"+A$+A$:PLAY
A$,A$,A$:FOR I=1 TO 50:COLOR=(7,2):FOR J=0 TO 50:NEXT
540 COLOR=(7,7):FOR J=0 TO 50:NEXT:NEXT:NOM=FL:GOSUB2230
550 A$="PET ｢"+NAM$+"｣ ｼｭﾂｹﾞﾝ !!!":GOSUB450:PO=PEEK(WRA+6):PA=PEEK(WRA+7)
560 A$="ﾄﾞｳｼﾏｽ･･?, (･FIGHT･･･1, RUN AWAY･･･2)":GOSUB450:A$=INPUT$(1)
570 IF A$="1" THEN 580 ELSE A$="ﾜｶﾘﾏｼﾀ ﾆｹﾞﾏｼｮｳ !!":GOSUB450:A$="ﾋｪｪ----!!!":GOSU
B 450:A$="L16BAGAGEEDCDCCC":PLAY "V12"+A$,"V10"+A$,"V10"+A$:GOTO 500
580 I=INT(RND(1)*50)+60:H=INT(AP*(I/100)):A$="YOUR ATTACK !!!":GOSUB450:A$="V15L
806C05C04C03C02C01C04V12":PLAY A$,A$,A$
590 FOR J=0 TO 1:FOR I=0 TO 10:LINE(400+I,30)-(100+I,130),XOR,7:NEXT:NEXT
600 A$="ｱﾅﾀ ﾊ "+NAM$+" ﾆ"+STR$(H)+" ﾉ ﾀﾞﾒｰｼﾞ ｦ ｱﾀｴﾀ. !!!":GOSUB450:PO=PO-H
610 I=INT(RND(1)*50)+50-PP:II=INT(PA*(I/100)):A$=NAM$+" ATTACK !!!":GOSUB450:A$=
"L16CDEGABGEDCCC":PLAY A$,A$,A$:LP=LP-II
620 FOR H=0 TO 1:I=4:FOR J=0 TO 10:CIRCLE(225,80),I,7,,,,XOR:I=I*2:NEXT:NEXT
630 A$="ｱﾅﾀ ﾊ"+NAM$+" ﾆ"+STR$(II)+" ﾉ ﾀﾞﾒｰｼﾞ ｦ ｸﾗｯﾀ !!!":GOSUB450
640 TI=TI-1:IF TI<=0 THEN 1750 ELSE IF LP<=0 THEN 1750 ELSE GOSUB1660:IF PO>=0 T
HEN 560
650 FOR H=0 TO 100:I=INT(RND(1)*449)+1:LINE(I,1)-(449-I,159),PSET,2:I=INT(RND(1)
*159)+1:LINE(1,I)-(449,159-I),PSET,2:NEXT
660 LINE(1,1)-(449,158),PSET,0,BF:A$=NAM$+" DIED !!!":GOSUB450:A$="L4GL16AGEDCL4
EL16GEDCL8CL4C":PLAY A$,A$,A$:GOSUB520
670 YOK=YOK+1:OAC=OAC+FL*10:POKE KM+SC(3,CM),&H40:HAV=1:PLAY "V1204L64","V1005L6
4","V1006L64":I=INT(RND(1)*2):IF I=0 THEN AP=AP+10 ELSE PP=PP+10
680 GOSUB1660:FOR I=0 TO 5:PRINT:NEXT:GOTO 270
690 '
700 ' CMP TALK
710 '
720 NOM=9:GOSUB2230:A$="ｵｲﾃﾞﾔｽ ♥♥♥, ﾜﾃ ｶﾞ COMPUTER (BAW-WAN) ﾄﾞｽ.":GOSUB450:IF H
AV=1 THEN 760
730 A$="ﾍﾟｽ ﾜｰﾄﾞ ﾆ ﾂｲﾃ ｼﾘﾀｲﾝﾄﾞｽｶ ? ﾖﾛｼｵﾏｽ. ﾋﾝﾄ ｱｹﾞﾏﾋｮ !!":GOSUB450
740 A$="ﾜﾃ ﾉ ｼｯﾄﾙ ｺﾄ ﾊ･･･":GOSUB450:A$=MES$(FL,0):GOSUB450:A$="ﾀﾞｹ ﾄﾞｽ.":GOSUB45
0
750 A$="ｱﾄ ﾊ PET ﾀｵｼﾀﾗﾝﾄ ｵｼｴﾏﾍﾝ････.ﾎﾅﾗ ﾏﾀ ｱﾄﾃﾞ ｵｱｲｼﾏｼｮ !!":GOSUB450:GOSUB520:FO
R I=0 TO 5:PRINT:NEXT:TI=TI-5:GOTO 270
760 A$="PET ﾓ ﾀｵｼﾅﾊｯﾀﾝ ﾔﾅ, ｺﾞｸﾛｳｻﾝ ﾄﾞｼﾀ.":GOSUB450:A$="ﾎﾅﾗ ｲｲｺﾄ ｵｼｴﾀﾙ.":GOSUB450

770 A$="ｷｲﾀ ﾄｺﾛ ﾆ ﾖﾙﾄ････":GOSUB450:A$=MES$(FL,1):GOSUB450:A$="ﾜﾃ ﾉ ｼｯﾄﾙﾉﾊ ｺﾝﾀﾞｹ
ﾔ. ﾎﾅ ｻｲﾅﾗ････":GOSUB450:GOSUB520:FOR I=0 TO 5:PRINT:NEXT:TI=TI-5:GOTO 270
780 A$="ﾄｸﾆ ﾅﾆﾓ ｱﾘﾏｾﾝ････.":GOSUB450:GOSUB520:FOR I=0 TO 5:PRINT:NEXT:TI=TI-5:GO
TO 270
790 LINE(192,90)-(258,124),PSET,7,B:FOR I=0 TO 15:FOR J=0 TO 15
800 H=PEEK(&H6000+I*16+J):COL=0:IF H>=&H40 AND H<=&H44 THEN COL=H-&H3F ELSE IF H
=&H50 THEN COL=6
810 LINE(193+J*4,91+I*2)-(196+J*4,92+I*2),PSET,COL,BF:NEXT:NEXT
820 H=KM-&H6000:I=INT(H/&H10):J=H-I*&H10:LINE(193+J*4,91+I*2)-(196+J*4,92+I*2),P
SET,7,BF:RETURN
830 NOM=7:GOSUB2230:NOM=8:GOSUB2230
840 A$="ｳｰｰｰﾝ LUCKY !!!":GOSUB450:A$="ｱﾅﾀ ﾊ ｶｸｼ ｴﾚﾍﾞｰﾀ ｦ ﾐﾂｹﾏｼﾀ. !!!":GOSUB450
850 A$="ｺﾚﾃﾞ ﾑｼﾞｮｳｹﾝ ﾆ ｱﾅﾀ ﾊ ﾂｷﾞﾉ FLOOR ﾆ ｽｽﾒﾏｽ. ｵﾒﾃﾞﾄｳ !!":GOSUB450:GOSUB520
860 FL=FL+1:IF FL<7 THEN TI=TI-5:GOTO 100 ELSE 1230
870 '
880 ' 3D MAKE ( NON DIRECT )
890 '
900 FOR I=1 TO 21:J=KM+SC(I,CM):IF J>&H60FF THEN J=J-&H100 ELSE IF J<&H6000 THEN
 J=J+&H100
910 DM(I)=PEEK(J):NEXT
920 DC=0:LINE(1,1)-(449,158),PSET,0,BF:FOR I=1 TO 7
930 '
940 ' POSI 1
950 '
960 DC=DC+1:IF DM(DC)<>&H20 THEN 980
970 LINE(BCX(I-1),BCY(I))-(BCX(I),BCY(I)),PSET,1:LINE(BCX(I-1),150-BCY(I))-(BCX(
I),150-BCY(I)),PSET,1:LINE(BCX(I),BCY(I))-(BCX(I),150-BCY(I)),PSET,1:GOTO 1050
980 LINE(BCX(I-1),BCY(I-1))-(BCX(I),BCY(I)),PSET,1:LINE(BCX(I-1),150-BCY(I-1))-(
BCX(I),150-BCY(I)),PSET,1:LINE(BCX(I),BCY(I))-(BCX(I),150-BCY(I)),PSET,1
990 IF DM(DC)=&H40 OR DM(DC)=&H50 OR I>5 THEN 1050
1000 LINE(DCX(I),DCY(I))-(DEX(I),DEY(I)),PSET,1:LINE(DCX(I),DCY(I))-(DCX(I),DDY(
I)),PSET,1
1010 LINE(DEX(I),DEY(I))-(DEX(I),DFY(I)),PSET,1
1020 '
1030 ' POS 2
1040 '
1050 DC=DC+1:IF DM(DC)<>&H20 THEN 1070
1060 LINE(450-BCX(I-1),BCY(I))-(450-BCX(I),BCY(I)),PSET,1:LINE(450-BCX(I-1),150-
BCY(I))-(450-BCX(I),150-BCY(I)),PSET,1:LINE(450-BCX(I),BCY(I))-(450-BCX(I),150-B
CY(I)),PSET,1:GOTO 1140
1070 LINE(450-BCX(I-1),BCY(I-1))-(450-BCX(I),BCY(I)),PSET,1:LINE(450-BCX(I-1),15
0-BCY(I-1))-(450-BCX(I),150-BCY(I)),PSET,1:LINE(450-BCX(I),BCY(I))-(450-BCX(I),1
50-BCY(I)),PSET,1
1080 IF DM(DC)=&H40 OR DM(DC)=&H50 OR I>5 THEN 1140
1090 LINE(450-DCX(I),DCY(I))-(450-DEX(I),DEY(I)),PSET,1:LINE(450-DCX(I),DCY(I))-
(450-DCX(I),DDY(I)),PSET,1
1100 LINE(450-DEX(I),DEY(I))-(450-DEX(I),DFY(I)),PSET,1
1110 '
1120 ' POS 3
1130 '
1140 DC=DC+1:IF DM(DC)=&H20 THEN 1210
1150 LINE(BCX(I),BCY(I))-(450-BCX(I),BCY(I)),PSET,1:LINE(450-BCX(I),BCY(I))-(450
-BCX(I),150-BCY(I)),PSET,1
1160 LINE(BCX(I),BCY(I))-(BCX(I),150-BCY(I)),PSET,1:LINE(BCX(I),150-BCY(I))-(450
-BCX(I),150-BCY(I)),PSET,1
1170 IF DM(DC)=&H40 OR DM(DC)=&H50 OR I>5 THEN 1220
1180 LINE(225-DDD(I),DGY(I))-(225+DDD(I),DGY(I)),PSET,1
1190 LINE(225-DDD(I),DGY(I))-(225-DDD(I),150-BCY(I)),PSET,1:LINE(225+DDD(I),DGY(
I))-(225+DDD(I),150-BCY(I)),PSET,1
1200 GOTO 1220
1210 NEXT:RETURN
1220 I=7:NEXT:RETURN
1230 GOSUB1570:GOSUB220:NOM=10:GOSUB2230:A$=NAM$+" ｶﾞ ｱﾘﾏｽ.":GOSUB450:A$="EHM@K
Q@TTXNSC QKD@TD":GOSUB420
1240 INPUT A$:A$=A$+SPACE$(20):A$=LEFT$(A$,14):I$="":FOR I=0 TO 6:I$=I$+CHR$(PEE
K(&H631A+I*8))+CHR$(PEEK(&H631B+I*8)):NEXT:IF A$=I$ THEN 1260
1250 A$="LHTTDC Q@TTXNSC":GOSUB420:A$="ﾓｳｲﾁﾄﾞ B"+STR$(FL-1)+" ｶﾗ TRY ｼﾃ ｸﾀﾞｻｲ.":
GOSUB450:FL=FL-1:TI=TI-20:GOSUB1570:GOSUB220:GOTO 270
1260 A$="SNBJ NQDM !!!!":GOSUB420:NOM=11:GOSUB2230:FOR I=0 TO 5:PRINT:NEXT:A$="P
LAESE ENTER ♥♥":GOSUB450:GOSUB520
1270 NOM=12:GOSUB2230:FOR I=0 TO 5:PRINT:NEXT:A$=NAM$:GOSUB450
1280 A$="O4L4CL16DEFGABO5L4C.L16EL4GL16EDL4EL16GO6L4CL16CO5AO6L2C":PLAY A$,A$,A$
:CON=1:GOTO 1750
1290 '
1300 ' OPENING TITLE
1310 '
```

```
1320 CLS:FOR I=1 TO 6:COLOR=(I,I):NEXT:COLOR=(7,5):LINE(0,0)-(639,199),PSET,7,B
1330 FOR I=0 TO 1 :SYMBOL(150-I*3,70-I*3),"SIDE",7,5,I*6+1
1340 SYMBOL(400-I*3,40-I*3),"7",13,10,I*6+1:NEXT:I=1
1350 FOR J=-1 TO 1 STEP 2:LINE(0,90+I*J)-(639,70+I*J),OR,2:NEXT
1360 I=I*1.4:IF I<50 THEN 1350
1370 FOR I=0 TO 1:SYMBOL(150-I,120-I),"H・F・S COMMUNICATION",2,1,1+I*3:NEXT
1380 SYMBOL(180,150),"HIT ANY KEY",3,2,5
1390 PLAY "T6004V12","T6004V10","T6004V10"
1400 BM$="L802A03A04D#03A04E03A04D#03A":BM$=BM$+BM$
1410 PLAY "L2RRRR",BM$:DD=1:GOTO1470
1420 PLAY "L8A.L2EL8E.AG.L2D.L16D",BM$:DD=2:GOTO1470
1430 PLAY "L8A.L2EL16EL8FBL2A.",BM$:DD=3:GOTO1470
1440 PLAY "05L8C.L2CL16CDC04BL1AL16D",BM$:DD=4:GOTO 1470
1450 PLAY "05L8C.L2CL16CDC04BA05L1E04",BM$:DD=5:GOTO 1470
1460 GOTO 1420
1470 TIME$="00:00:00":COL=5
1480 A$=INKEY$:IF A$<>"" THEN 1520
1490 COLOR=(5,COL):COL=COL+1:IF COL>7 THEN COL=1
1500 IF TIME<8 THEN 1480
1510 ON DD GOTO 1420,1430,1440,1450,1460
1520 FOR I=0 TO 639 STEP 2:LINE(I,0)-(I,200),PSET,0:LINE(639-I,0)-(639-I,200),PS
ET,0:NEXT
1530 POKE &H6100,ASC(A$):RETURN
1540 '
1550 ' DISPLAY WRITE
1560 '
1570 CLS:CONSOLE 20,5
1580 LINE(0,0)-(639,159),PSET,7,B
1590 LINE(450,1)-(638,158),PSET,6,B
1600 LINE(1,1)-(449,159),PSET,5,B
1610 FOR I=1 TO 5 STEP 4:SYMBOL(460+I,5+I/3),"TIME LIMIT",2,1,I:NEXT
1620 FOR I=1 TO 5 STEP 4:SYMBOL(500+I,35+I/3),"FLOOR",2,1,I:NEXT
1630 LINE(490,45)-(605,55),PSET,4,BF
1640 FOR I=1 TO 5 STEP 4:SYMBOL(500+I,65+I/3),"POWER",2,1,I:NEXT
1650 A$="B "+STR$(FL)+"F":SYMBOL(510,47),A$,2,1,2
1660 LINE(485,75)-(610,120),PSET,4,BF
1670 A$="AP "+STR$(AP):SYMBOL(490,80),A$,2,1,3
1680 A$="PP "+STR$(PP):SYMBOL(490,90),A$,2,1,3
1690 A$="LP "+STR$(LP):SYMBOL(490,100),A$,2,1,3
1700 LINE(480,15)-(620,27),PSET,4,BF:A$=STR$(TI)+" SEC ":SYMBOL(485,18),A$,2,1,3

1710 RETURN
1720 '
1730 ' GAME OVER DEMO
1740 '
1750 CLS:FOR I=0 TO 7:COLOR=(I,I):NEXT
1760 LINE(0,100)-(640,100),PSET,7:A$="V10T12003L32":PLAY A$,A$,A$
1770 AA$="PONMLKLLMMNNOOPPQQRQRQPONMMLLLMMNNOPQRSTSRQPONMLMNOPQRSTUVWVUTTSSRRQQPPP
OONNMMMLLL":AM=70:COL=7:GOSUB1950:PAINT(0,80),7,7
1780 AA$="PPPPOOONNOOOPPPPQQQRRRSSSTTUUUVVWWXXYZZZYXWVUUTTSSSRRQQPPONMLKLMNOPQQR
RSSTTUUVV":AM=80:COL=5:GOSUB1950:LINE(0,99)-(640,99),PSET,5:PAINT(0,90),5,5
1790 FOR I=0 TO 639 STEP 2:LINE(I,0)-(I,99),PSET,1:NEXT
1800 PAINT(0,110),2,7:FOR I=0 TO 640 STEP 4:LINE(I,101)-(I,200),PSET,6:LINE(I+1,
101)-(I+1,200),PSET,0:NEXT:I=1
1810 LINE(0,100+I)-(640,100+I),PSET,4:I=I*1.4:IF I<100 THEN 1810
1820 SYMBOL(300,92),"▬▬▬",1,1,7
1830 SYMBOL(295,92),"╭┬┬╮",1,1,3
1840 KX=100:KY=0:CX=3.5
1850 CIRCLE(KX,KY),3,0:KX=KX+CX+INT(RND(1)*7)-2:KY=KY+2
1860 CIRCLE(KX,KY),5,6:CIRCLE(KX,KY),5,7:PLAY "C","C","C":IF KY<86 THEN 1850
1870 A$="CRCRCR":A$=A$+A$+A$:PLAY A$,A$,A$
1880 COLOR=(1,2):I=1
1890 CIRCLE(310,100),I,1,.4,.5,1:I=I*1.3:IF I<400 THEN 1890
1900 A$="BAGFEDC":B$="CCCCCCC":AA$="01"+A$+"02"+A$+"03"+A$+"04"+A$+"05"+A$:AB$=R
IGHT$(AA$,36)+B$:AC$=RIGHT$(AA$,27)+B$+B$:PLAY AA$,AB$,AC$
1910 FOR I=1 TO 30:COLOR=(1,2):FOR J=0 TO 50:NEXT:COLOR=(1,7):FOR J=0 TO 30:NEXT
:NEXT:COLOR=(1,2)
1920 IF CON=1 THEN 1990
1930 SYMBOL(150,50),"YOU DIED !!",4,3,4:TIME$="00:00:00":GOSUB2110:WHILE TIME<37
:WEND
1940 FOR I=0 TO 640 STEP 2:LINE(I,0)-(I,200),PSET,0:LINE(639-I,0)-(639-I,200),PS
ET,0:NEXT:GOTO 80
1950 FOR I=1 TO 80:J=ASC(MID$(AA$,I,1))-&H50:LINE(I*8-8,AM+J)-(I*8,AM+J),PSET,CO
L:NEXT:RETURN
1960 '
1970 ' CONGRATULATION'S
1980 '
1990 LINE(100,50)-(510,80),PSET,2,BF
2000 IY=80:COL=4:FOR IX=100 TO 500 STEP 36:GOSUB2090:NEXT
2010 IY=50:COL=4:FOR IX=100 TO 500 STEP 36:GOSUB2090:NEXT
2020 IY=58:COL=4:FOR IX=108 TO 120 STEP 8:GOSUB2100:NEXT
2030 IY=58:COL=4:FOR IX=495 TO 510 STEP 8:GOSUB2100:NEXT
2040 SYMBOL(137,58),"CONGRATULATION",3,2,7:FOR I=0 TO 7:COLOR=(I,I):NEXT
2050 FOR I=0 TO 2 STEP 2:COL=0:GOSUB2060:NEXT:I=1:COL=7:GOSUB2060:GOTO 2140
2060 A$="ｱﾅﾀ ﾊ"+STR$(TI)+" SEC ﾃﾞ ﾐｺﾞﾄ ｼｪﾙﾀｰ ﾆ":SYMBOL(40-I*2,120),A$,2,1,COL:A$
="ﾀﾄﾞﾘﾂｷ ｼｶﾓ PET ｦ"+STR$(YOK)+" ﾋｷ ﾓ ﾀｵｼﾅｶﾞﾗ":SYMBOL(50-I*2,130),A$,2,1,COL
2070 A$="ｲｷﾉﾋﾞﾙ ｺﾄ ﾆ ｾｲｺｳｼﾏｼﾀ.":SYMBOL(60-I*2,140),A$,2,1,COL:A$="ｵﾒﾃﾞﾄｳ !! ｱﾅﾀ
ﾉ LIFE-SCORE ﾊ":SYMBOL(70-I*2,150),A$,2,1,COL
2080 A$=STR$(OAC)+" POINT ﾃﾞｽ.":SYMBOL(200-I*2,170),A$,2,2,COL:RETURN
2090 CIRCLE(IX,IY),8,COL,.4,0,.8:CIRCLE(IX+17,IY),8,COL,.4,.5,1.3:RETURN
2100 CIRCLE(IX,IY),10,COL,1.5,.2,1.1:CIRCLE(IX,IY+15),10,COL,1.5,.7,1.6:RETURN
2110 A$="L803A04A05C04A05E04A05C04A":A$=A$+A$+A$+A$:PLAY "T60V12","T60V10","T60V
10"
2120 PLAY "L4RRRRRRRR04L2AL4B05CDEL2GL8EC04BG05L4C04L8BAGEL4AL8GEL4A",A$+A$
2130 PLAY "03V12L1A","04V12L1A","03V12L1A":RETURN
2140 TIME$="00:00:00":BM$="L804CG05C04G05E04G05C04G":PLAY "V12T12004","V10T12004
","V10T12003":BM$=BM$+BM$
2150 PLAY "L8RRRRRRRR",BM$:A$="04L8CEL4G.L4AL8GEDL2E.L8CEL4G.L4AL8GL205E.L8CC":P
LAY A$,BM$+BM$
2160 PLAY "L4D.L8CECO4BGL2A.L8AAL4F.L8GA05CEGL1C.",BM$+BM$+BM$:A$="L1C.":PLAY A$
,A$,A$
2170 IF TIME<30 THEN 2170 ELSE CLS
2180 FOR I=0 TO 1:SYMBOL(120-I*2,80-I*2),"Thank you for playing",2,2,2+I*5:NEXT:
IF TIME<45 THEN 2180 ELSE 80
2190 END
2200 '
2210 ' Graffic Write
2220 '
2230 IF NOM>7 THEN ON NOM-7 GOSUB 3050,3130,3250,3330,3380:GOTO 2290
2240 LINE(1,1)-(449,159),PSET,6,B
2250 WRA=&H6318+(NOM-1)*8:DA=PEEK(WRA+5):LO=PEEK(WRA+4):STA=PEEK(WRA)*&H100+PEEK
(WRA+1)
2260 FOR I=0 TO 11:A$="":FOR J=0 TO DA-1:A$=A$+CHR$(PEEK(STA+I*DA+J)):NEXT
2270 LOCATE LO,I+4:PRINTA$;:NEXT
2280 ON NOM GOSUB 2340,2470,2570,2690,2780,2880,2990
2290 FOR I=0 TO 10:FOR J=1 TO 7:COLOR=(PAL,J):FOR H=0 TO 50:NEXT:NEXT:NEXT
2300 COLOR=(PAL,PAL):LOCATE 0,20:RETURN
2310 '
2320 ' PET-1
2330 '
2340 FOR I=1 TO 449 STEP 10:LINE(I,1)-(450-I,159),OR,1:NEXT
2350 FOR I=159 TO 1 STEP -6:LINE(0,I)-(449,160-I),OR,1:NEXT
2360 PAINT(170,70),3,7:PAINT(285,70),3,7
2370 PAINT(180,70),2,7:PAINT(275,70),2,7
2380 PAINT(187,68),4,7:PAINT(268,68),4,7
2390 PAINT(225,100),2,7:PAINT(300,110),2,7
2400 PAINT(130,108),2,7:PAINT(130,120),3,7
2410 FOR I=280 TO 350 STEP 3:LINE(I,105)-(I,130),OR,4:NEXT
2420 FOR I=110 TO 170 STEP 3:LINE(I,100)-(I,125),OR,4:NEXT
2430 NAM$="GARIANT MOVER":PAL=2:RETURN
2440 '
2450 ' PET-2
```

```
2460 '
2470 CIRCLE(228,80),100,7,.4:CIRCLE(228,65),50,7,.4
2480 PAINT(228,90),2,7
2490 FOR I=128 TO 330 STEP 4:LINE(I,40)-(I,120),OR,4:NEXT
2500 LINE(110,38)-(335,130),PSET,7,B:CIRCLE(228,80),100,7,.4
2510 PAINT(130,45),1,7:PAINT(130,45),0,7
2520 LINE(110,38)-(335,130),PSET,0,B:CIRCLE(228,80),100,0,.4
2530 NAM$="TSUCHIKOROBI":PAL=2:RETURN
2540 '
2550 ' PET-3
2560 '
2570 I=0:J=1
2580 LINE(1,80+I)-(449,80+I),OR,1:LINE(1,80-I)-(449,80-I),OR,1
2590 I=I+J:J=J*1.4:IF I<80 THEN 2580
2600 PAINT(270,80),5,7:PAINT(270,55),6,7
2610 PAINT(220,50),2,7:PAINT(235,50),2,7
2620 PAINT(225,70),6,7
2630 PAINT(180,120),3,7:PAINT(280,120),3,7
2640 FOR I=0 TO 24 STEP 8:FOR J=0 TO 103 STEP 103:PAINT(164+I+J,115),2,7:NEXT:NE
XT
2650 NAM$="NURIKABE-DENTAKU":PAL=7:RETURN
2660 '
2670 ' PET-4
2680 '
2690 FOR I=1 TO 449 STEP 16:LINE(I,1)-(450-I,159),OR,2:NEXT:FOR I=159 TO 1 STEP
-8:LINE(0,I)-(449,160-I),OR,2:NEXT
2700 PAINT(230,95),1,7:PAINT(300,80),5,7
2710 PAINT(300,75),3,7:PAINT(300,82),3,7
2720 PAINT(240,68),5,7:PAINT(235,60),1,7
2730 PAINT(228,50),4,7
2740 NAM$="STAIND-WALKER":PAL=5:RETURN
2750 '
2760 ' PET-5
2770 '
2780 PAINT(230,100),4,7:PAINT(185,80),2,7:PAINT(260,80),2,7
2790 FOR I=180 TO 270 STEP 2:LINE(I,32)-(I,127),OR,6:NEXT
2800 LINE(150,28)-(300,140),PSET,7,B:PAINT(152,29),1,7:PAINT(152,29),0,7
2810 FOR I=0 TO 32 STEP 32:PAINT(I+207,65),7:NEXT
2820 FOR I=0 TO 24 STEP 24:PAINT(I+212,60),3,7:NEXT
2830 LINE(150,28)-(300,140),PSET,0,B:PAINT(225,80),2,7
2840 NAM$="N-RARA":PAL=4:RETURN
2850 '
2860 ' PET-6
2870 '
2880 PAINT(230,90),3,7:LINE(200,103)-(255,103),PSET,4:PAINT(230,110),2,7
2890 FOR I=0 TO 110 STEP 110:PAINT(170+I,103),1,7:NEXT
2900 FOR I=0 TO 60 STEP 30:PAINT(200+I,75),2,7:NEXT
2910 PAINT(165,60),1,7
2920 FOR I=100 TO 350 STEP 3:LINE(I,35)-(I,130),PSET,0:NEXT
2930 FOR I=1 TO 449 STEP 4:X=INT(RND(1)*100):LINE(I,0)-(I,X),OR,2:NEXT
2940 FOR I=1 TO 449 STEP 8:LINE(I,0)-(0,160-I*.175),XOR,1:LINE(450-I,0)-(450,160
-I*.175),XOR,1:NEXT
2950 NAM$="WONNA DEMONS":PAL=2:RETURN
2960 '
2970 ' ELEVATOR
2980 '
2990 FOR I=0 TO 65 STEP 65:LINE(1,52+I)-(449,52+I),PSET,7:NEXT
3000 FOR I=0 TO 1:LINE(170+I*108,1)-(170+I*108,117),PSET,7:NEXT
3010 PAINT(225,80),6,7:PAINT(270,70),5,7:PAINT(182,70),5,7
3020 FOR I=190 TO 260 STEP 2:LINE(I,52)-(I,115),OR,1:NEXT
3030 FOR I=0 TO 1:FOR J=173 TO 187 STEP 2:LINE(J+I*90,53)-(J+I*90,115),PSET,3:NE
XT:NEXT
3040 NAM$="CLOSED ELEVATOR":PAL=3:RETURN
3050 FOR I=1 TO 35 STEP 2:LINE(225+I,54)-(225+I,115),PSET,5:LINE(225-I,54)-(225-
I,115),PSET,5:NEXT
3060 LINE(190,54)-(200,60),PSET,0:LINE(260,54)-(250,60),PSET,0:LINE(200,60)-(250
,60),PSET,0
3070 LINE(250,60)-(250,110),PSET,0:LINE(200,60)-(200,110),PSET,0
3080 LINE(190,115)-(200,110),PSET,0:LINE(260,115)-(250,110),PSET,0:LINE(200,110)
-(250,110),PSET,0
3090 NAM$="OPEN ELEVATOR":PAL=6:RETURN
3100 '
3110 ' COMPUTER "BAW-WAN
3120 '
3130 I=10:J=5
3140 CIRCLE(228-I,80),50-I,5,1:IF I=10 THEN PAINT(228,80),1,5
3150 I=I+J:J=J*.9:IF I<50 THEN 3140
3160 J=10:H=5
3170 FOR I=0 TO 50 STEP 25:CIRCLE(250-I-J,115),40-J,7,.4:IF J=10 THEN PAINT(220-
I,115),6,7
3180 NEXT:J=J+H:H=H*.8:IF J<30 THEN 3170
3190 CIRCLE(220,60),8,4,1.5:PAINT(220,60),2,4:PAINT(220,60),0,4
3200 CIRCLE(220,60),5,3,,,,F
3210 PAL=6:RETURN
3220 '
3230 ' SHELTER
3240 '
3250 LINE(2,2)-(448,158),PSET,0,BF:FOR I=0 TO 4:J=2^I:LINE(1,90-J)-(449,90-J),PS
ET,1:LINE(1,90+J)-(449,90+J),PSET,1:NEXT
3260 CIRCLE(225,80),60,7,1,.4,1.1:CIRCLE(225,113),48,7,.2,,.5
3270 CIRCLE(225,80),50,7,1,.4,1.1:CIRCLE(225,108),40,7,.15,,.5
3280 PAINT(225,25),5,7:PAINT(225,35),4,7
3290 CIRCLE(225,90),50,7,.1,,.5:CIRCLE(225,60),50,7,.05,,.5
3300 CIRCLE(225,88),50,7,.1,,.5:PAINT(225,80),3,7
3310 FOR I=150 TO 300 STEP 2:LINE(I,15)-(I,130),AND,1:NEXT
3320 NAM$="CLOSED SHELTER":PAL=1:RETURN
3330 LINE(175,60)-(275,95),AND,4,BF:PAINT(225,80),2,7,1,4
3340 LINE(200,62)-(200,92),PSET,7:LINE(250,62)-(250,92),PSET,7
3350 CIRCLE(225,88),50,7,.1,,.5:CIRCLE(225,61),50,7,.05,,.5
3360 PAINT(225,80),5,7
3370 NAM$="OPEN SHELTER":PAL=2:RETURN
3380 CIRCLE(225,80),60,3,1,.4,1.1:CIRCLE(225,113),48,3,.2,,.5
3390 LINE(170,80)-(280,80),PSET,2:PAINT(225,80),3,3
3400 NAM$="SHIELD SHELTER":PAL=3:RETURN
```

ボク、キミ、オレ…みんな登場！
編集部と読者を結ぶ面白ページだよ

●へえ、オモシロイじゃんか!?
●なんかイイコトねエかなァ〜
●こんなことあったけど知ってか

ワープ情報局

●誰れかソフトを安く売ってよ！

●オレ、イラスト描いたゾー見てョ

●あんなプレゼント欲しいなァ〜

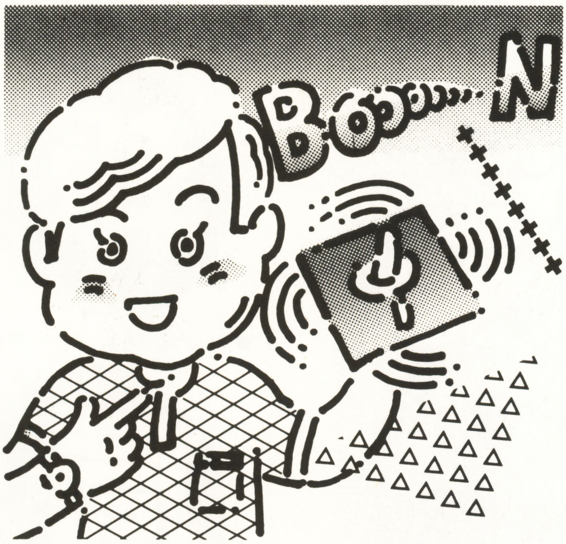


◆ワープも３号目。お待たせの月刊化だどォ。情報局はますます過激な面白さの投書がどっさりいっぱいで、ますます充実。キミたちが登場のコーナーです。

●うっかりやったドジ話／オレが１番！ゲーム自慢／キミが見つけた必殺テクニック＆必勝法●どうだ上手だろう、オレが描いたイラスト／あ〜あ、どうしてくれるんだよぉボクの大事なディスクをこわしやがって!!●オイオイ、寝ぼけてディスクを食べんなよ／おいらからアイツへのどうしても伝えたい伝言板／みんな集合サークル●プレゼント

ワープ情報局

失敗談コーナー



思わずガックリきた、こんな失敗、あんな失敗

■「ドラゴンスレイヤー」を6時間やり続けたにもかかわらず、ドラゴンが倒せず、おまけに視力が0.2 になってしまった。
<広島市・川崎正博(15)>

●おとうとは、ディスクをナにも知らないで、あの穴に指を入れてまわして遊んでいた。トホホッ…。
<福井市・松澤保栄(13)>

▲妹は夜、寝ぼけていて、ボクのディスクをセンベイと間違えてかじっていた。これウソみたいな話だが、ホントの話なんです。
<八代市・白浜昭仁(15)>

■僕がザナドゥをやっていたら、兄がやりたいと言ったのでやらせたら、KRM が135になっていた。また、スクリーマーをやっていたら電話がなったので出て、もどって来たら、キャラクターが死んでいた。
<市川市・武田洋介(13)>

▲ウルティマⅢでアンブロシアに行ったが、金も食糧もなくなったのでリセットを押して帰ってきたら船が出なくなってしまった。
<春日部市・渡辺和吉(16)>

●ぼくは、ソフトのレンタルがあるということを友人から聞いていろいろなことを調べました。そして、やっとその場所がわかったので行きましたが、店が閉っていてダメでした。次の日も次の日も行ったけど閉っていて、結局電車賃だけで3ケ月分のこずかいが無くなってしまったよ〜ん。
<富田林市・元木浩貢(14)>

■ザナドゥを友人と2人でやっていて、だいぶレベルが上がり、友人にやらせてあげたらアイテムを全部使われてしまいました。そのうえ、次の面へ行ってしまい、あわてて抜いたら、データーデスクがこわれてしまった。もう友人には絶対やらせないゾ!
<名古屋市・峰村学(17)>

●だれだ〜!オレのディスクに落書きしたやつは!
<大垣市・森 幸一)(16)>

▲私のともだちは、私のいないあいだにザ・スクリーマーをやって、キャラクターを消してしまった。せっかくレベルが19まで上がったのに……。
(酒田市・斎藤成光(14)>

■道化師殺人事件でケイ・マックラムにキスをしたらキスマークがとれなくなった。フク、ヌグ、キスマーク、ネル、自殺、×××コロス、ジメンミル、スワル、入力するとオモシロイ!!
<広島市・藤井義弘(19)>

▲「ドラゴンスレーヤー」でやっとの思いでドラゴンを倒して、一休みしようとしてESCキーを押したつもりが……ナ、ナント、それはBRAKEキーだった。
<愛知県西加茂郡・小木曽 健(13)>

●以前、ゲームを買って来てさっそくやろうとしたら、機種が違って入らなかった。大金を損してしまった、まったくドジなボク。
<中津川市・三宅静樹(12)>

▲友だちの98でギャルっぽクラブを徹夜でやっていたら、朝の7時ごろ、デート中にみずうみの中に入ってしまい、海のもくずとなってしまいました。こんなんだったら、SAVEしておけば良かったと反省しているけど、もう遅い!
<越谷市・内田善久(16)>

●■▲結構みんな、いろいろな失敗やドジをやってくれてるネ。思わず編集部員でまわし読みしたものもあります。今度から失敗しないようにネソンしちゃうゾ。

自 が 自 賛 コ ー ナ ー

★ぼくは、アリオンを4時間で解いたのだ！なんか損をした気分だなぁ〜。
＜千葉県君津郡・
村上拓也(15)＞

◆ぼくは、トリトーンを5時間でとけたぞ〜!!ほかにも解いたAVG、RPGは30個ちかくもあるゾ。
＜市原市・浅川武郎(12)＞

◆私はファイナルゾーンを1日でといてしまった。
＜岡山県赤磐郡・
登田義紀(16)＞

◆テグザーf・1〜f・5と何にかキーを押すと敵が強くなってこわれにくくなる。また、ザナドゥでFalcomという名前にするとなんかなるゾやってみな！
(郡山市・鈴木　淳(15)＞

◆Fire crystalの4Fのマップありがとうございました。おかげで5Fへ行き赤……をそろえて30分くらいで6Fへいけました。
　リグラスは2日半、トリトーンは半日で解きました。
＜徳島県拓野郡・
田中台治(15)＞

★ザナドゥでキャラクターの名前を入れるとき、ⓐYoshio Kiyaⓐと入れると初めから Gold 600万、ドラゴンスレーヤー、デス、バドルスーツと最高のソウビでプレイ出来る！
＜熱海市・大橋　塁(14)＞

◆ぼくはパソコン歴約3ヶ月というヒヨッコなのに、デゼニワールドを3日、ウィングマン2を10日で解いてしまった。とくにウィングマン2のラストは感動ものだったゼ!!
〈川口哲史(13)〉

♥ハイドライドIIを4日で解いた。スゴイだろう！(さぁて、どうかな？)
(市原市・赤石光男(16)＞

◆テグザーでエネルギーが不足して来たら、ESPを押して一時ストップさせ、リセットを押しながらキーを全部押すとエネルギーが元にもどっているぞー！
　こんなにRPGファンを喜ばせられるのはWarpだけ！これからも楽しい話題を掲載して下さい。
＜大阪市住之江区・
藤原寛人(12)＞



みんなスゴイですよ。アンタが大将！かな？



◆私、レリクス4時間30分、ザナドゥ15時間で解いたアルヨ。ザナドゥでの＋7 Large Shieldのある場所はLEVEL10の塔で(注：マントル2つ必要)入り口に入り、右に行き下のカベに入るところだよ。
＜宇佐市・尾林北人(15)＞

★ドラゴンクエストを4日で解いた。ファンタジアンはやっていて、え〜かげんにつかれたよぉ。
＜酒田市・古川邦浩(18)＞

◆サラトマを1年に4〜5回ぐらいやりながら進んでいるのは僕ぐらいだろうと思いますです、ハイ!!
(茅野市・中村貴雄(17)＞

◆ハイドライドIIを186時間で解いた。
(ちなみに186時間というのは日数換算で7日と6時間ちょっとということになります)
＜練馬区・木藤靖和(13)＞

★ぼくはハイドライドIIを1日で解いて、ザナドゥを3日で解いた。ハイドライドIIでは、データーディスケットを作らないでキャラクターを作ろうとしたら、LましさLLLあ、とかナントカわけのわからない文字が出て、次の画面がでてこないんです。ドボジタラエエンジャ……。
＜兵庫県出石郡・
吉村光倫(15)＞

◆◆◆オレの方がもっとスゴイゾと思ったら送ってネ。

交換、求むコーナー

●お〜い、そこのワープ読んでるキミ。ぼくのFM-7ディスプレー、データーレコーダー、付属品を5万5千円(送料込み)で買わないか？　欲しい人は往復ハガキで連絡してよ。
〒360 埼玉県熊谷市石原2114-7
☎0485(21)7622　中島浩

◆磯原に住む、佐藤　創（さとうはじめ）くんもこの企画を出してくれました。何か希望があるかも知れないョ。

その他、交換して欲しいものや○○を買いたいといった人がいたらドシドシ応募して下さい。

●あるビデオゲームで1秒間16連射といって友だちと遊んでいたら、そのゲーム機は、ボクの連射についてゆけずにタイトル画面にもどってしまった。悲惨だった。

（長崎県・橋本忠士）

●夢幻の心臓IIの「土の塔」で迷ってしまって9日間出られなかった。クソ！（三重県・山際洋一）

●まじだぜ！私の友達はウイングマン2をすると必ずエッチなことをするのでゲームがまだ終わらない。

（富山県・岩城誠司）

●うちのねえちゃんは、つまづいてコンピューターの台を1発でこわしてしまった。また、夜中にカーテンと大かく闘をしていたボク。

三年生の時、国語の時間に「新しい命」と言うのを〝新しいイノキ〟と言ってしまった。

（東京都・藤田卓）

●うちのファミコンはたたきつけるとAボタンがSTARTボタンに変わります。（実話です）

（千葉県・箱守昌幸）

● PC88シリーズの「チャンピオンプロレススペシャル」であまりにも興奮しすぎてZ、X、Cのキーをこわしてしまった。おかげでパソ

会員やサークル募集や入会希望者あつまってぇ〜。

◆私たちARSAでは、PC88シリーズとファミコンを中心としたサークルをやっております。2ケ月に一度プレゼントなど。切手同封のうえ〒210神奈川県川崎市川崎区大島上町21ー13、石田茂之まで連絡を…。

きみのイラスト大募集





絵の上手ヘタは関係なし。キミの力作、待ってるよ！

キミたちの仲間から、またまたたくさんのイラストが送られて来ました。本当にどうも有難う。

誌面の都合で2点しか掲載できなくてゴメンナサイ。次号では出来るだけ多くの作品をのせます。

今回も上手なイラストやおもしろいイラストなどたくさん寄せていただき感激してます。

ソフトに登場する人物、モンスターなどの似顔や戦闘シーンなどどんなものでも結構。もちろん、オリジナル作品でもOKです。

絵の上手下手は関係ありません。あまり恥かしがらずにジャンジャン送って下さい。どんな作品でも大歓迎です。

イラストを書く場合は絵、線など太く書いて下さい。上手に見えまあす。自信のある人ない人関係ないです。楽しみに待ってるゼ!!

コンが出来なくなったよ！
（新潟県・番場泰之）

●蒼き狼と白き牝鹿はせこい。せっかく５ケ国せめたと思ったら、あっという間に３ケ国取られてしまった。ひとこと言ってから取っていけ！。

データーレコーダーの調子が悪かったから、音量調整していたら、バギッだって！こわれちゃったよ！
（愛知県・橋部有輝）

オモシロい話や人に聞かせたい事、タメになる話などいっぱい

ワープらんど

読者と読者がコミュニケートする楽しい広場だゼ！

プレゼント

ＨＥＬＰのディスクあげちゃいます



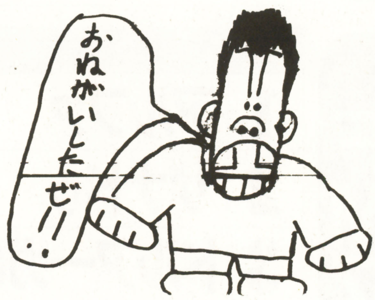
「HELP」の40面中、5面をピックアップしそのすべてに解答デモが付いているという、サンプルディスク（PC88用5″2D）を読者の皆様に無料でプレゼントすることにいたしました。これは本当にすぐれたもののソフトです。住所、氏名、年令、職業、パソコン歴、掲載誌名を記入の上、送料分のきって（240円）を同封の上、＜豆・ハウス＞までお申し込み下さい。
先着100名の方に差し上げます。
「豆・ハウス」
〒236横浜市金沢区東朝比奈２－51－４
☎045（784）3158

言いたい放題ＯＫ

◆ファイナルゾーンの主人公は弱すぎる。特殊部隊の名が泣くぞ！
（どっちが弱いのかよ〜く考えてみましょうネ）下関市・渡辺淳哉

◆ハイドライドIIでイビルクリスタルの出し方がわからず、いついなくなるのだろうバラリスを数えきれぬほど殺した。次の日、友だちから答えをきいた時……平然と答えを言った友達をけとばしてやりたくなった。
（けとばしてやればいいのに……と言いたいのですが、暴力はいけません。別のソフトでキミが平然と答え、鼻をあかしてやればいい。）
札幌市・馬籠孝治

◆トリトーンでＨ･Ｐを最大に上げても、一番弱い敵でも後ろからだと一撃でやられる。これはないんじゃないかい？
（油断大敵ですゾ。頑張ってみて下さい。　直方市・福山貴樹



どうか、あてて下さい。パソコンを買ったばかりでソフトがありません。
大阪府・片山英利

●伝言板 ここに書いてあるメッセージは30日たったら消します。

■ぼくは以前、友だちにデゼニランドを貸しましたが、その友だちは転校してしまって、今だに貸したゲームを返してくれません。（この友だちからソフトを借りた人は、彼がカワイソウですから返してあげて下さい。連絡先は〒760香川県高松市福岡町２－17－21。池田直人くん、です。■カムイの剣の代金をまだ半分しか払っていないのは、この私です。（残りも払ってね。）
愛知県・杉浦孝博

今月の機種

PC88シリーズ

▼順位	▼ソフト名	▼メーカー名	▼備考
1	覇者の封印	工画堂スタジオ	↑
2	ザナドゥ	日本ファルコム	
3	ブラスティー	スクウェア	
4	アルファ	スクウェア	↑
5	北斗の拳	エニックス	↑
6	ロボレス2001	マイクロネット	↑
7	冒険浪漫	システムソフト	↑
8	ハイドライドII	T&Eソフト	
9	オペレーショングレネード	ポニカ	
10	ウィングマン2	エニックス	

FM7/77シリーズ

▼順位	▼ソフト名	▼メーカー名	▼備考
1	アルファ	スクウェア	↑
2	ザナドゥ	日本ファルコム	
3	ドルアーガの塔	電波新聞社	↑
4	A列車で行こう	アートディンク	
5	プリンセスクエスト	パックスソフトニカ	↑
6	発・汗・惑・星	ホット・ビィ	↑
7	ハイドライドII	T&Eソフト	
8	蒼き狼と白き牝鹿	光栄	
9	ウイングマン2	エニックス	
10	ルパン三世 カリオストロの城	東宝	

別　ベスト　20

X-1シリーズ

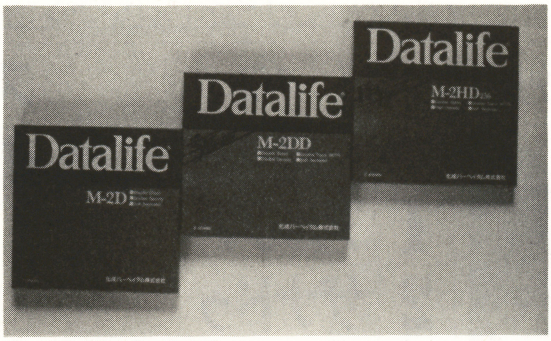
▼順位	▼ソフト名	▼メーカー名	▼備考
1	アルファ	スクウェア	↑
2	ザナドゥ	日本ファルコム	
3	スーパーマリオブラザーズ	ハドソン	↑
4	聖女伝説	コスモコンピュータ	↑
5	ロボレス2001	マイクロネット	↑
6	三国志	光栄	
7	夢幻の心臓II	クリスタルソフト	
8	アリオン	アスキー	
9	レリクス	ボーステック	
10	ブレインブレイカー	エニックス	

MSX/2

▼順位	▼ソフト名	▼メーカー名	▼備考
1	グラディウス	コナミ	↑
2	魔城伝説	コナミ	
3	魔法使いウィズ	ソニー	↑
4	アルバトロス	日本テレネット	
5	ザナック	ポニー	↑
6	テクザー	ゲームアーツ	↑
7	レリクス	ボーステック	
8	レイドック	T＆Eソフト	
9	ザ・キャッスル	アスキー	↑
10	グーニーズ	コナミ	

8月20日現在　協力店　ミナミ電気　03-257-0373　SHINKO　03-255-0450　PULSE　03-255-9785

WARP（ワープ）読者プレゼント 178本大プレゼント



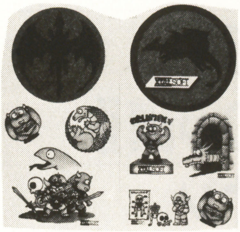
ディスク〈データーライフ〉
⑭２枚組み(5″-2D)25本　⑮２枚組み(5″-2DＤ)25本
⑯２枚組み(5″-2ＨＤ)25本



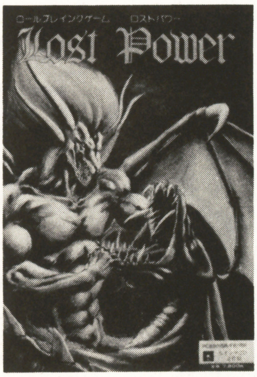
覇邪の封印〈工画堂スタジオ〉
④PC88、PC98、FM7/77、X/1より希望機種　３本



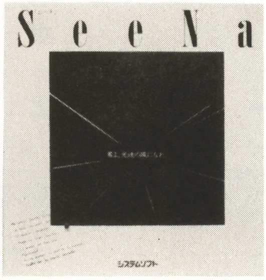
賢者の遺言〈アスキー〉
①PC8801シリーズ(5″-2D)　３本



グッズ〈クリスタルソフト〉
⑩Tシャツ　５枚
⑪ステッカー　10枚



ロストパワー
〈ウインキーソフト〉
⑰PC8801SR専用(5″-2D)３本



シーナ〈システムソフト〉
⑤ノーマル　PC8801シリーズ
⑥ワイド版　PC8801シリーズ
各３本



アラモ〈ザインソフト〉
②ＭＳＸ(ＲＯＭ)５本



1000年王国〈ログ〉
⑫PC8801シリーズ(5″-2D)３本



ショッキングクロスワード
〈ウインキーソフト〉
⑱FM77AV専用(3.5″-2D)３本



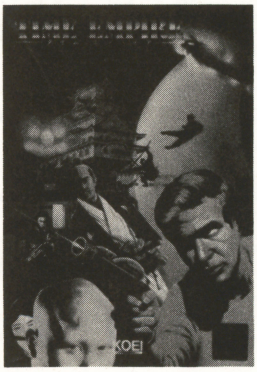
聖女伝説
〈コスモスコンピューター〉
③PC8801シリーズ(5″-2D)２本



カレイドスコープ　シナリオ1
〈ホット・ビィ〉
⑦PC8801シリーズ(5″-2D)２本
⑧FM77(3.5″-2D)２本
⑨X-1シリーズ(テープ)１本



ＨＥＬＰ〈豆ハウス〉
⑬PC8801シリーズ(5″-2D)５本



タイムエンパイヤ〈光栄〉
⑲PC8801シリーズ(5″-2D)２本



北斗の拳〈エニックス〉
⑳PC8801シリーズ(5"-2D)1本
㉑PC9801シリーズ(5"-2DD)1本
ライトフリッパー〈エニックス〉
㉒FM7/77(T)1本
㉓PC8801シリーズ(T)1本



魔法使いウィズ〈ソニー〉
㉚MSX(ROM)2本
コースターレース〈ソニー〉
㉛MSX(ROM)2本

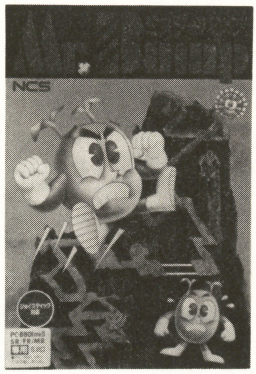


アーコン〈BPS〉
㉟PC8801シリーズ(5"-2D)3本
㊱BPSトレーナー　3本

JOY STICK

今回特集でテストしたジョイスティックを各メーカーの御好意によりプレゼントされることになりました。自分の持っているハードを確認の上、希望する番号を記入して下さい。

㊵アスキージョイスティック〈アスキー〉
㊶JOY-6MGS〈スピタル〉
㊷JOY-8MG〈スピタル〉
㊸JOY-88SR〈スピタル〉
㊹JOY-77SA〈スピタル〉
㊺JOY-6MGW〈スピタル〉
㊻JOY-8MG TURBO〈スピタル〉
㊼ジョイボール〈HAL研究所〉
㊽PASOCO-1000〈三和電子〉
㊾MK-3000〈東京ニーズ〉
㊿MK-3300〈東京ニーズ〉
51 VG-125〈アドコム〉
52 インターフェイス β-98〈東京ニーズ〉
ジョイボックス〈三和〉
53 FM-7用
54 PC-8801MKII用
55 PC-9801用



ミスターパンプ〈日本コンピュータシステム〉
㊲PC8801シリーズ(5"-2D)3本



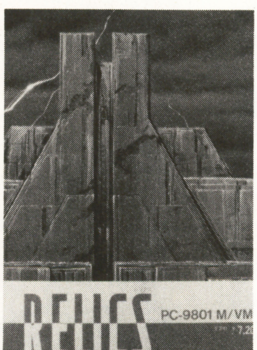
三国志〈光栄〉
㉜PC8801シリーズ(5"-2D)1本
㉝PC9801シリーズ(5"-2HD)1本



トランシルバニア〈スタークラフト〉
㉔FM77(3.5"-2D)1本
㉕PC8801シリーズ(5"-2D)1本
㉖PC9801シリーズ(5"-2DD)1本



蒼き狼と白き牝鹿〈光栄〉
㊳FM77(3.5"-2D)1本
㊴PC8801シリーズ(5"-2D)1本



レリクス〈ボーステック〉
㉞PC88、PC98、X-1、MSXより希望機種　5本



ダーククリスタル〈スタークラフト〉
㉗FM77(3.5"-2D)1本
㉘PC8801シリーズ(5"-2D)1本
㉙PC9801シリーズ(5"-2DD)1本

WARP ワープ　NO3 愛読者アンケート質問欄

読者プレゼントに応募する方は、質問に対する回答を後のアンケート葉書にご記入のうえ、必ず40円切手をはってお送り下さい。抽選により、178名の方々にプレゼントします。締め切りは10月15日の消印有効。発表は発送を持ってかえさせていただきます。

質問
❶あなたの持っているパソコンのメーカー
❷あなたの持っているパソコンの機種名
❸あなたのパソコン歴は何年ですか
❹パソコンを主にどのように使っていますか。(番号に○をつけて下さい
❺あなたが好きなゲームのジャンルは何ですか。(番号に○を付けて下さい)
❻あなたが好きなゲームを3つあげて下さい
❼今月号を読んで良かった記事（ゲーム）を2つあげて下さい。
❽今後取り上げてほしいゲーム（あなたがどうしても解けずヒントが知りたいと思うもの）
❾今後取り上げてほしい企画
❿あなたの希望するプレゼント番号を記入して下さい。
⓫その他の情報

NEXT MONTH INFORMATION

次号予告

月刊化２号目、ワープはユニークな企画とオモシロゲーム紹介記事がいっぱい！

●カラー特集

フライトシミュレーター

■ゲーム必勝法

夢幻の心臓II
カレイドスコープ
ロストパワー、覇邪の封印、etc

■桃色コーナー

聖女伝説、他

ますますおもしろ内容充実で
10月8日発売予定！

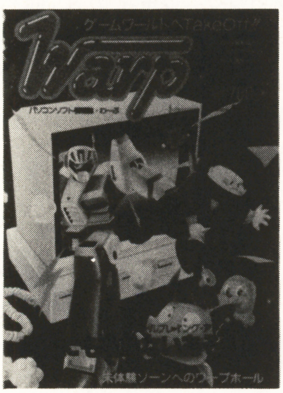
原稿募集

●キミだけの必勝法
●きみたちが選んだRPG AVGなどのベスト10
●街で、近所でみつけたすごいゲームキチガイ
●ヤッターマン・キミのセルフポートレート
●オレの自慢のゲームコレクション
●ゲーム仲間、サークル紹介記事、ニュース
●キミだけの自慢話、体験談、オモシロ話
●キミが知ってる最新情報、ホットニュースetc

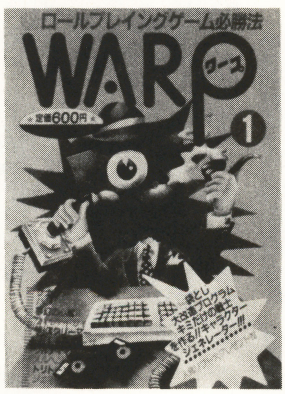
とにかく何んでもいいからドシドシ書いてくれ！首を長くして待ってるョ。

次号では、従来のテレホンコーナーに変えて紙上Q＆Aコーナーを設けますのでよろしく！

バックナンバーのお知らせ



●特集／だれにも負けないあそび方。未体験ゾーンへのワープホール
●ロールプレイング＆アドベンチャーソフト完全ガイド特集etc



●特集／㊙袋とじ大改造プログラムキミだけの戦士を作るキャラクタージェネレーター!!●ジェネシス●ザナドウ●トリトーン●ハイドライドII●夢幻の心臓II●ウルティマ



●㊙袋とじロールプレイング＆アドベンチャーゲームマップ大公開!!●三国志●アルバトロス●ファンタジアン●ブラオニシリーズ特集●リグラス●アグレスetc

★ワープの今後も楽しみだが、今までのワープも面白かった！

●バックナンバーはお近くの書店で注文出来ます。また、どうしても手に入らない場合は直接弊社まで、小誌定価分プラス郵送料250円を同封し現金書留で下記までご注文下さい。

◆〒110 東京都台東区東上野4-8-1 笠倉ビル （株）笠倉出版社 ☎ 03（845）5511 <代表>

●パソコン・ソフト・ヒントブック

WARP ワープ

月刊になりました
パソコン誌戦線激烈の中
気力・内容・スタッフ充実でパワーアップ
さらに頑張ります。

●ライター・スタッフ募集●

ワープ編集部では、「ワレこそはゲーム編集が出来る」という人や、何かやってみたいという人募集中、有能な人材よ来たれ!!

◆原稿募集◆

おもしろ原稿、ユニーク企画原稿の他、ナ〜ンでもないフツーの原稿でもいい。また、おしゃべり風なもの、雑ネタ何でも受けつけちゃう。

★編集後記★

さあ〜、今月から月刊だゾー、とハリキッタのもつかの間、スグ夏休みが来た。それにもめげず一番頑張ったのが編集長デス。さすが、リキが入ってました。3号目の仕上りいかがですか!? 次号もますます頑張っていきますのでヨロシク!

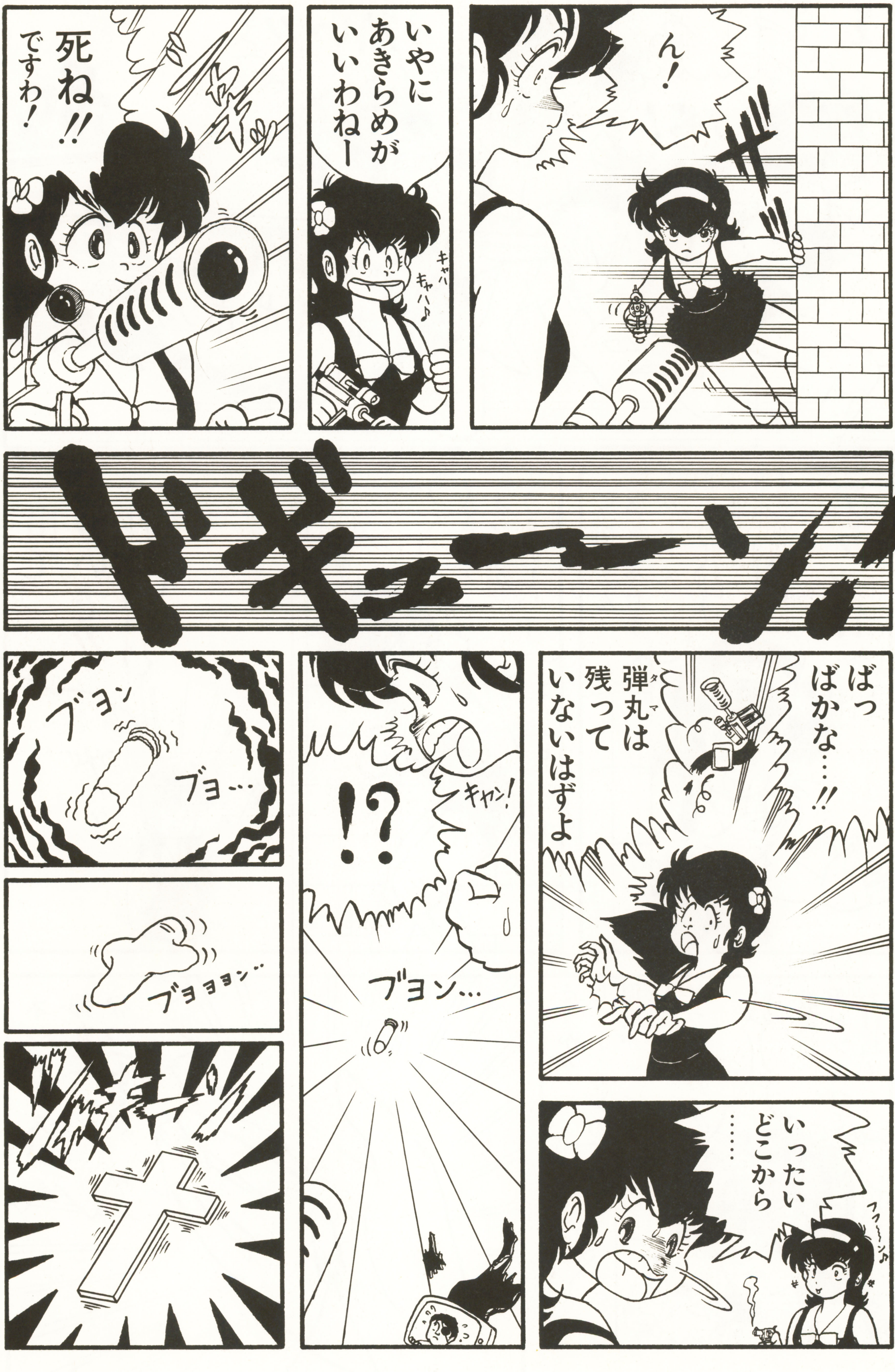
編集スタッフ

エディター	松下一寿　深沢利幸　小島しおり　芳野拓
ライター	滝沢昇一　松木時彦　ハナブサアキラ　一戸健生　深沢利幸　杉山章
デザイン	オズ・デザイン・ルーム　赤坂義樹
フォト	鈴木満雄
マッピング	松木時彦　安ヶ平たかし

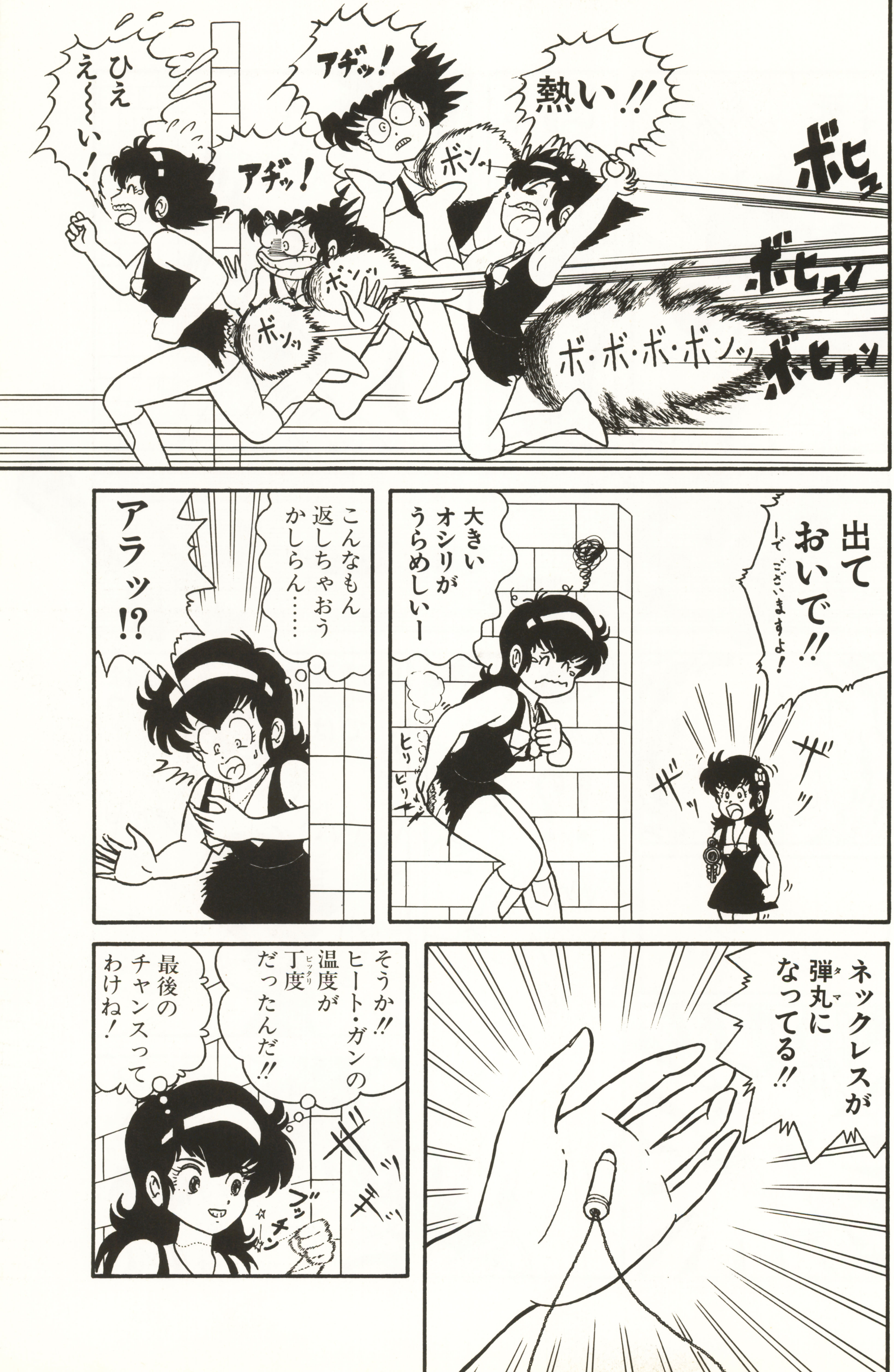
企画制作	オフィスCOM 〒100 東京都千代田区東神田1-11-7　ハイツ神田岩本町505号 ☎03・864・8030
編集人	松下一寿
発行日	昭和61年10月1日
	笠倉嗣仁
発行所	株式会社　笠倉出版社 〒110 東京都台東区東上野4-8-1　笠倉ビル ☎03・845・5511〈代表〉
定価	550円
印刷	大日本印刷株式会社
写植	株式会社　サン・ブレーン

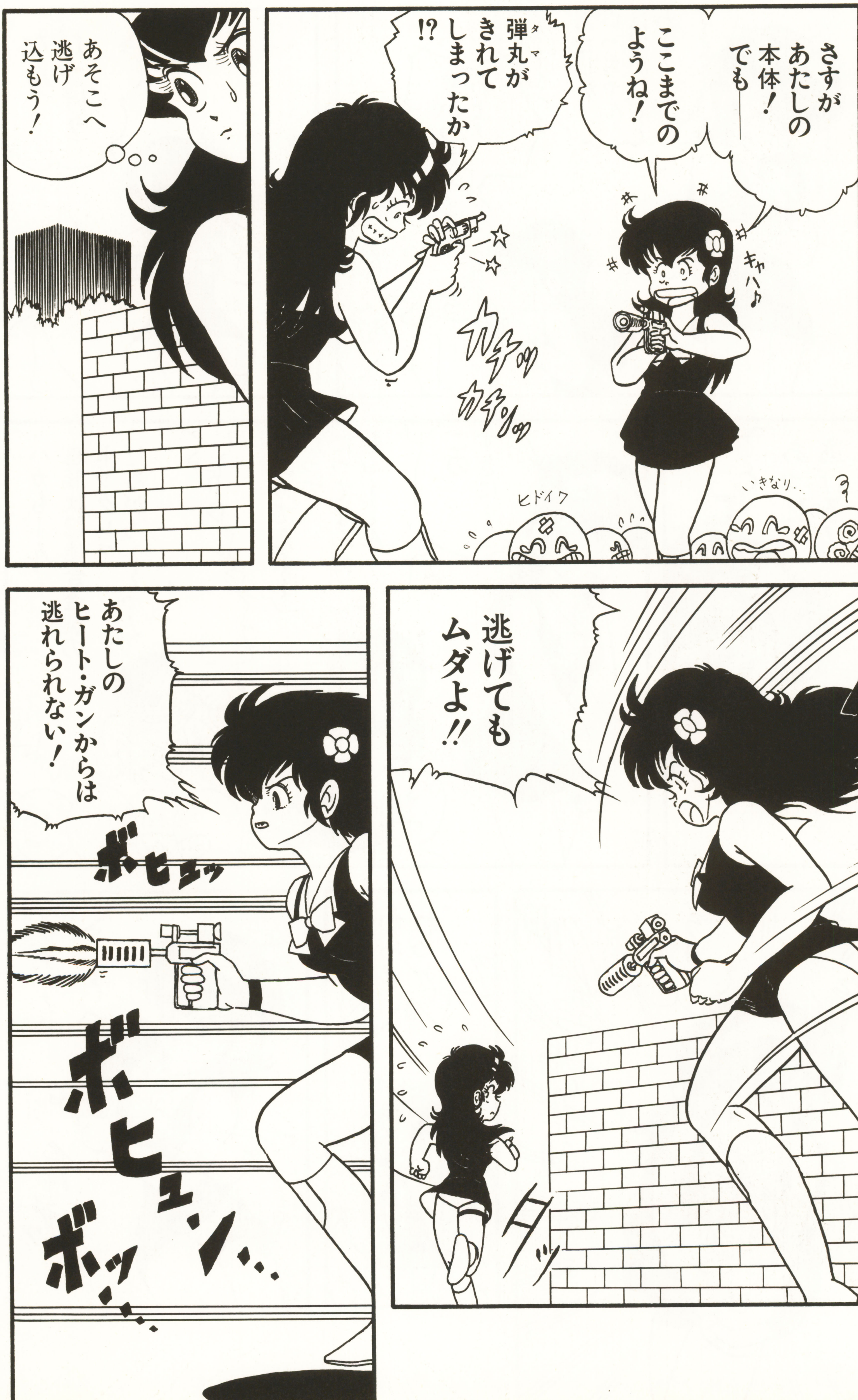


●とんでもパップン／おわり●



ん!
ザッ
いやに
あきらめが
いいわねー
キャハ キャハ♪
死ね!!
ですわ!
ドギューン!
ばっ
ばかな…!!
弾丸(タマ)は
残って
いないはずよ
キャン!
!?
ブヨン…
ブヨン
ブヨ…
ブヨヨヨン…
いったい
どこから
……
フフ～ン♪


ボヒュ
ボヒュッ
ボヒュッ
熱い!!
ボンッ
アヂッ!
ボ・ボ・ボ・ボンッ
ボンッ
アヂッ!
ボンッ
ひえ えーーい!
出て おいで!!
ーでございますよ!
ザッ
ザッ
大きい オシリが うらめしいー
ヒリ ヒリ
こんなもん 返しちゃおう かしらん……
アラッ!?
ネックレスが 弾丸(タマ)に なってる!!
そうか!! ヒート・ガンの 温度が 丁度(ピッタリ) だったんだ!!
最後の チャンスって わけね!
ギ ギ
ブッ チン


さすが あたしの 本体！ でも――
ここまでの ようね！
キャハ♪
弾丸が きれて しまったか!?
カチッ カチッ
いきなり…
ヒドイワ
あそこへ 逃げ 込もう！
逃げても ムダよ!!
ダダッ
あたしの ヒート・ガンからは 逃れられない！
ボヒュッ
ボヒュン…
ボッ…



なんだっけ？
悪かったわよ！
はずかし～なぁ
あたしがいっちゃんはずかし～～わよ！
あたまイタイ…
バカも－ん！超・形状記憶合金製のネックレスだろがぁ～～～っ！
だあってぇ～～～だってだってなんだもぉ～～～ん
このすきに……
あっ!!逃げる！
あ～～めんどい
そりゃっ！
チャキッ
わっ！わっ!!
しろ
うりうり


こりゃ！あたしの本体！
なして赤面しとる？
はずかしいのよ！
キョトン
なにがです？
ブラをつけていないいんでしょ？あなた……
ちらっ
感違いだ!!ブラならちゃんとつけてるよ！
しっつれ〜〜な
ボスの趣味でなんでもそろっとるぞ！みな汚れとるが……
ビラビラのドピンクからマックロケまで
そうそう
なっ！
よけいなことをいうでない！
寝とる間に自己洗浄するとボスのいうとった下着の関係あるんかしらん？
ブラではない！ソレよ！
ソレってナニよ？
……
……


なあ〜〜〜んだ
あたしじゃないの!
アハハハ♪
とん とん
緊迫感がないなぁ〜〜〜
い・い〜んじゃないすか
はりて!
ちがうでごわす!!
あたしは!おまえの胸のものを—取り返すため生まれたおまえのクローンなのさ——ですよ!
いってやれ! いってやれ!
イッキによく言えましたねぇ〜〜〜
ちと苦しいです
ん!?
なんやねん?


バシャ
バシャ…
ファ〜〜さっぱりしたざんしょ♬
まだまだ暑いわぁー
はっ!
ザシャッ
誰っ!?
くっ!どうしてあたしの居どころがわかったの!?
わざ わざざ…
フフフのフ〜〜♪
おまえの考えていることなどすべておみとおしなのよ!
ザザッ
ザッ
ヤヤヤのヤ!!


パティは十人力だがしょせん生身！
銃にはかなわん
ありったけの兵器(メカ)を駆使して——
我が組織の恐ろしさをぞんぶんにおもいしらせてやるのだ!!
ということでいってこい！期待しておるぞ!!
わかってんのかな〜〜こいつら……
行っちきま〜〜〜ス♬
どこの幼稚園かねー？
さ〜〜？
ぞろ　ぞろ
キャピ
キャピ
円谷印のタンバリン
シャン
シャン
シャン


キャハ♪
キャハッ♥
う〜〜む……
ちょっと違うような気がする——
なにぶんにもポンコツのクローン製造機なもんで——
よっとっ
森山さま 西島さま ゴメンなさい
まあいいだろう クローンのパティよ なにをするべきかわかっておるな
もっちぃ〜〜〜♬
なにをしておる?
胃ん中までクローン化してないもん
おべんとつくんの♬



おまえらほんとはわかってんだろ?
プルルル…
当てた者に残りつゆをやろうとおもったのだが
ちゃぽ……
New Taste
L.L.
Noodle
しょうゆ
ふとっぱらだね
テレ·カード…はずれちゃいました
髪の毛でーす！♡
はいっ
はいっ
はい。
遅いんだよ
ず〜っ
そのとおり！しかし――
ただの髪の毛ではない！パティのだ！
我が組織で最強であったパティに対向できるのはパティのクローンしかない……
おまえら！パティのクローンをすぐ作れ！
オウ！


うぬ〜〜〜
パティのやつめ!!
どぉ〜〜〜しょ!!
ど〜〜〜〜しょ!!
ドタ バタ
ず〜〜
やかましィわい!!
でもボス……
どどどっ
我らが組織でナンバー1のパティがいち抜けた——しちゃったうえ
あのネックレスが対立組織の諜報員にでも渡ったりしたら
我がほうの大損害ですよ!
わさ
わさ
フフフこういうこともあろうかと……
おまえらこれがなにかわかるか!?
スッ
あれはただの髪の毛では?
しかし……
もし違っていたらまたしばられじゃないかな〜〜〜


いやよ！あたしはネックレスを手土産に
他の秘密組織に再就職すんだから！
しかたない――
要求どおりにはいかぬが百円アップしようじゃないか……
どん
あんたの給金、ひとつき10,100円也♪
下宿代として吸い上げられたらなんも買えんわ！
衣食住たりとりゃいいじゃないか――
下着も汚れとらんし
えっ!?
土井にもわからんこのひとの性格
キャッ!!また!!
ムギュ
ありゃークロックシーバー
潰しちゃった
まいいか――
これで見切りがつくというもの――
ダッ


逃げる!!
あたしは逃げきってみせるわ!
!っ
ピピピ
ブ・ウーン
パティ! 組織から逃げきれやしないぞ!!
ぬおっ
いまなら許そう ネックレス(金属)をおとなしく返すのだ!!
テレホンカードが当る


とんでもパップン
組織から
逃げだしたパティを
パティのクローンが追っかける!?
土井やすたか
逃げよっと!
待て!

郵 便 は が き

40円切手をはってね！

110-

東京都台東区
東上野4-8-1

〈株〉笠倉出版社

WARO 編集部 行

❶住所 - ✆ ( )

❷氏名 フリガナ ❸年齢 ❹性別
男・女

❺職業又は学校名〈学部・学年〉

WARO No.3 アンケートはがき

❶メーカー名

❷機種名 ／ ❸年数　　年

❹使用目的 1.ゲーム　2.ワープロ　3.データーベース　4.グラフィック　5.ミュージック　6.その他（　　　　）

❺好きなゲームのジャンル 1.アクション　2.アドベンチャー　3.ロールプレイング　4.シミュレーション　5.パズル　6.アダルト（スケベなゲーム）　7.その他（　　　　）

❻好きなゲーム 1.＿＿＿＿　2.＿＿＿＿　3.＿＿＿＿

❼良かった記事 1.＿＿＿＿　2.＿＿＿＿

❽取り上げてほしいゲームとヒント

❾取り上げてほしい企画

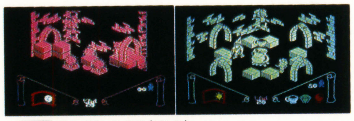
❿希望するプレゼント番号 No.＿＿＿＿

⓫ワープ情報局

dexter soft

ナイト・ロアー〈伝説の狼男〉

怪奇と幻想が織りなす3Dロールプレイングアドベンチャーゲーム。イギリスをそして世界を狼男シンドロームに巻き込んでの登場です。狼男の呪いを解くには城に住む魔法使いが言う14の貢ぎ物を探し出し、運ばなくてはならない。推理力、記憶力、判断力で生き残れ。



★ MSX ROM版 ¥5,700(16KB)

Nightshade

ナイトシェード〈地獄の使者〉

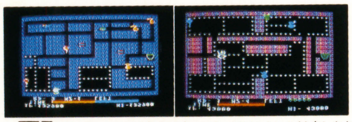
恐怖の怪奇ロマン「ナイトシェード」。3Dロールプレイングアドベンチャーにチェンジビュー※ボタンをプラス、緊迫度は真に迫ります。地獄の使者すべてを倒したとき、大地は割れ奴らは地底へ堕ちてゆくという。勇気と知恵で町を救え。ほら、悪魔の吐息が聴こえてくる。



★ MSX ROM版 ¥5,700(16KB)
※画面を一瞬にしてスクロールさせ、現在地を反対側から見渡せる画期的な新機能です。

ピピ〈オウムのピピの大冒険〉

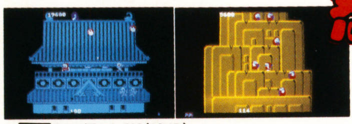
ガラガラ蛇、怪獣メンダマ、番犬BOW BOWをかわしてグルグル牢から逃げだせ！パワーアップする食べものを手に入れればガラガラ蛇もこわくない。迷路のような牢の中をおしりフリフリ駆けるピピ、牢なんか壊してしまえ！可愛いピピは勇気りんりん！



★ MSX ROM版 ¥4,800(16KB)MSX I、IIどちらにも対応します。

忍者くん〈魔城の冒険〉

呪われた城を舞台に、様々な武器を使う8種族の敵が現われた。岩場の戦い、お城の戦い、手に汗握る大熱戦。分身の術を使う親分は手強いぞ。敵とぶつかるのを恐れるな！体当りして失神させて、得意の手裏剣攻撃。シーン100をめざして頑ばれ、忍者くん。



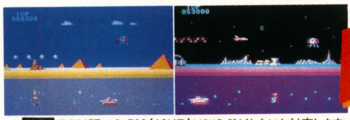
PC-8801用画面です。

★ MSX ROM版 ¥5,700(16KB)
★CT版各 ¥4,500●X-1/C/F/Turbo●FM-7/NEW7/77
★FD版各 ¥6,800●X-1/C/F/Turbo(5"FD)●PC-8801/SR/FR/TR/MR専用(5"FD)●FM-7/ NEW7/77(5"FD)●FM-7/NEW7/77/77AV(3.5"FD)

フォーメーションZ〈偉大なる戦士たちに捧げる〉

偉大なる戦士たちに捧げる壮大なスペースウォー。未完成の形態可変戦闘メカ"イクスペル"を操り、ザナック軍から地球を守れ。平原戦、空中戦、海上空中戦、砂漠戦そして宇宙戦。最強機動要塞ジズィリアムを破壊せよ！スケールの大きさで迫るフォーメーションZです。

X-1用画面です。



★ MSX ROM版 ¥5,700(16KB)MSX I、IIどちらにも対応します。
★CT版各 ¥4,500●X-1/C/F/Turbo●PC-8801/mkII/SR/FR/MR●FM-7/NEW7/77 ★FD版各 ¥6,800●X-1/C/F/ Turbo(5"FD)●PC-8801/mkII/SR/FR/MR(5"FD)●FM-7/NEW7/77(5"FD)●FM-7/NEW7/77/77AV(3.5"FD)



ドラマを超えた熱いパッケージ。ドラマを超えたデクスタソフト。

事実は噂以上。驚異の3Dで、息つく間もないアクションでコンピュータは熱くなる！ゲームはドラマを超えた、デクスタソフト。



MSX ROM版「シティーコネクション」、「忍者じゃじゃ丸くん」好評発売中。価格5,700円

dexter
Designers & Experts Computer Software
日本デクスタ株式会社　〒101 東京都千代田区外神田2-9-3ユニオンビル花家3F ☎03(255)9761代表

●日本デクスタのソフトウェアは、全国の有名パソコンショップでお求めください。また通信販売で、直接オーダーされる際は、現金書留にて日本デクスタ宛お申し込みください。

サクラムック〈ワープ〉
コンピューター・ゲームソフト情報誌

昭和61年10月1日発行 編集人 松下一寿 発行人 笠倉嗣仁
発行所 ㈱笠倉出版社 〒110 東京都台東区東上野4-8-1

定価550円

雑誌64153-37

WARP
ワープ
3
RPG&AVG必勝法
●特集-ジョイ・スティック
●大プレゼント付
〈株〉笠倉出版社